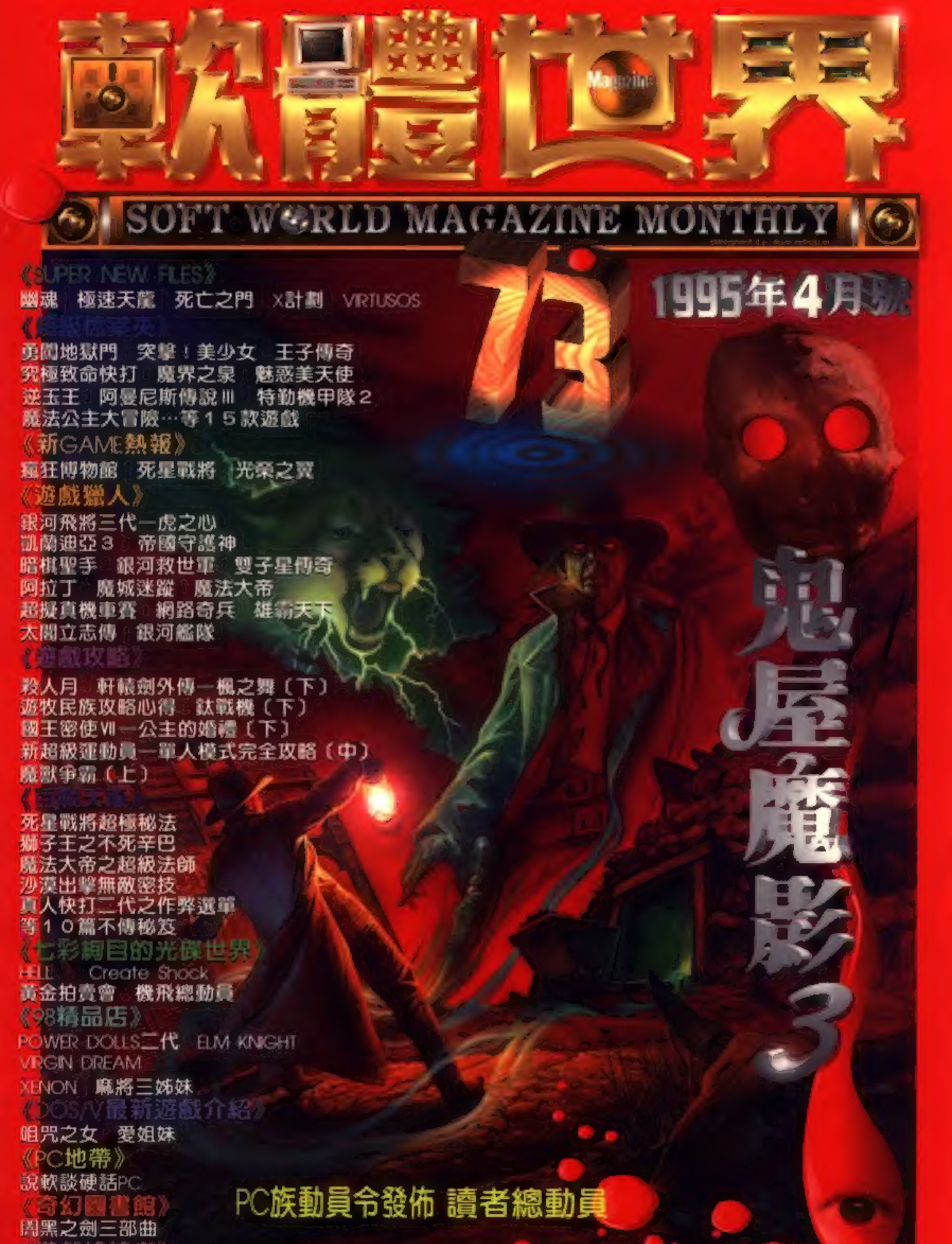


全省電腦經銷商・書局均售 NT$120 HK$50 RM$40



MVPCF220VL

—心・動・配・備—

■CPU:80486DX2-66 ■RAM:4MB ■CACHE:128KB
■FDD:1.2MB+1.44MB ■14"GREEN SVGA ■豪華型101KEY鍵盤 ■CD-ROM
■16BIT SOUND CARD ■一體成型機殼含隱藏式喇叭 ■MPEG影音壓縮播放卡



編輯室報告

前陣子名噪一時，揚名海外的地下電台抄台事件，想必有不少讀者依然記憶猶新，當時有關單位的抄台動機、警力調度、行動時間、規模與裝備及其所造成之警民衝突，實不遜於一部精彩刺激的"警匪動作片"（非槍戰片），若再追溯到對政治層面的影響，則將更爲深遠。多次的抄台行動從電波干擾、 Call in 騷擾到警力深夜搜查、直昇機空中支援、強制拆除發射器、"代管"相關設備，羈押電台負責人，到導致警民衝突的護台行動，甚至到國際視聽媒體披露…均產生了不少見仁見智的輿論，尤其是在解除戒嚴的現階段，還在引用動員勘亂時期的廣電法作爲執法依據，嚴重違反憲法所賦予人民言論自由的精神，更是引來不少撻伐，而言論自由就狹義而言，咸認至少包含說的自由與傳播的自由，因此足以左右社會大衆判斷的大衆傳媒一旦成爲政策一言堂或遭壟斷，其結果實是不堪想像。（其實是不難想像的，國內的例子隨手可得）。

無獨有偶地，今年三月報載香港警方因懷疑有人擅自進入國際網路竊取電腦資訊，於是在香港電訊管理局的技術協助下，進行搜查未請領執照經營之國際網路供應商，據報香港警方依據香港電訊條例進行此次搜查行動之過程，在未曾事先知會的情況下，不但切斷了通訊網並同時搬走這些"地下"網聯供應商之電腦設備及電子郵件往來記錄，使得至少一萬家公司及個人用戶與國際網路之間的連繫爲之中斷，而這些用戶有不少則是依靠電腦通訊網路進行商務、貿易以維生的使用者，不少使用戶更忿憤的表示警方完全漠視使用戶的權益，對貿易往來，無論就商業利益或個人、公司信譽均已造成無可彌補的損失，即使是供應商違法，也應事先知會，以維使用者權益、減少損失，而不少業者更是憂心的表示，香港政府竟可以以行政理由，取走網路中的電子郵件記錄及個人資料，令人質疑隱私權毫無保障。雖然警方事後緊急發佈新聞保証絕不會查看個人用戶的私人資料，仍難消弭這些反彈聲浪。報導指出，目前香港僅有兩家頗具知名的供應商領有執照，而其每小時的收費約爲未領執照之供應商的一倍，業界表示此次搜查行動，足令已領執照之供應商有機會壟斷市場，影響公平競爭。

此台港兩地兩個轟動一時的例子，看似個別事件，實則有不少共通點引人深省，其一，同爲大衆資訊傳媒，接觸層面廣泛。其二，同爲因未請領營業使用執照或已請領而未通過，而遭取締。其三，執法單位引據之條例，同有不少"灰色地帶"曖昧不明，不合時宜、本身違法甚或違憲之法條成爲執法依據，引發壟斷、圖利既得利益組織之爭議與聯想。其四，扼殺新聞、言論及資訊使用自由並持續造成國際資訊與法律監管間矛盾擴大。其五，執法過程同爲粗糙不當，私人產物充當犯罪工具，收管、沒入、損毀引人爭議。其六，漠視大衆發表、傳播、使用大衆傳媒之權益，進而引發警民對立衝突。

前事不忘，後事之師，他山之石，足以攻錯，面對日新月異、快速發展的資訊，網路串聯、訊息的傳送早已將"天涯若比鄰"、"地球村"的美夢拉進真實的境界。軟體世界雜誌曾於去年（'94）PC 族總動員統計結果中發現本刊讀者擁有 MODEM 者爲 25.8% 其中已上 BBS 者爲 23.7% ，而將於半年內添購 MODEM 者爲 9.3% ，因此提出"網路已成爲繼雜誌、店頭外，更具機動性與效率之資訊流通管道"的建言，而此數據所含蓋之使用者上站之動機均極爲單純，然而面對國家資訊通信之基礎建設（ NII ）、資訊高速公路之規劃建構逐項開展，屆時使用人口、層次、狀況將更爲爲廣泛、多元與複雜，所可能衍生之相關問題亦必然更加繁雜，儘速建立電腦網路相關之法律規範，並籌設類似新聞評議、公交會…等，電訊傳輸網路之仲裁機構，實爲必要。

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初隆
主編／李俊賢
編輯／史量、鍾文慶、李永治
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
打字排版／陳建英、伍美春
資料處理／曾王琴
編輯助理／蕭蕙慧
特約編輯作家／蘇經天、朱學恒、黃振倫
特約作家／許傳全、李莉莉、鍾凱文、劉昭毅、何布、劉建台、黃文龍、劉建良、朱傳純、卜起經、許寰翔、郭宗勳、徐國振、羅國宏、曾昭奇、呂維振、侯育宏、賴福鑫、吳文德、陳志明、黃俊銘、朱學恒、劉興濂、駱婷婷、王彰懋、葉宗明、俞伯綸、林旭中、楊璧偉、廖奇達、石志清、卓挺然、葉明璋、蘇經天、吳昱萌、林政綸、黃啓禎、黃振倫、王詠文、潘昱宏、
本期雜誌封面提供／智冠科技
版面設計構成／林俊宏
編輯支援／王美玲、林淑敏、柯志祥、劉瑋、楊淳紀、李錦綿
美術支援／林亞玲
駐美特派員／[illegible]
法律顧問／遠東法律事務所 陳錦隆律師
社址／高雄市三民區民壯路83號五樓
電話／07-3848086轉277／289
投稿・聯絡信箱／高雄郵政28-34號
☆來稿請示真實姓名並自留底稿，本社恕不退稿，使用筆名與否悉聽尊意。
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
服務電話／07-3841505
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司 台南市中華西路一段77號
南區業務／高雄市三民區民壯路61號 TEL：(07)384-8088
北區業務／台北市南港路二段99-10號 TEL：(02)788-9188
中區業務／台中市西屯區洛陽路148號 TEL：(04)323-7754
香港業務／香港九龍深水埗海壇街163號 欽海大廈1F 9C室 FAX：002-852-7280999 TEL：002-852-7292781
星馬業務／13A,Jalan SS21/60 Damansara Utama,47400 Petaling Jaya,Selangor,WEST Malaysia TEL：002-603-7175206 FAX：002-603-7195711
廣告業務／曾坤學
服務專線：(07)3848086轉277
FAX：(07)3802764



軟體世界

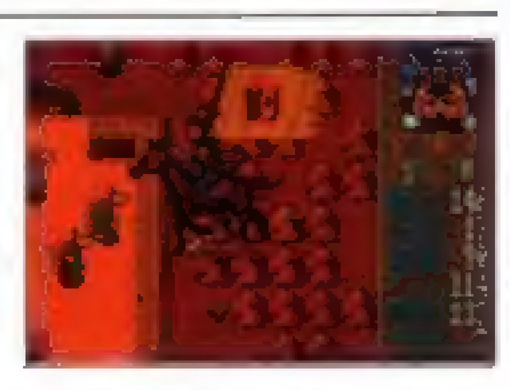
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
1995.APRIL

● 中華郵政南臺字第525號執照登記為 雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版 臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。









73期廣告索引

遺假重要版面，我們特別
須留給會智並注重廣告效
益的您刊登廣告
請洽／曾玉琴
電話：3848088 轉277
傳真：3802764



1 軒轅劍外傳—楓之舞　386

□大宇　□RPG　□上期排名：7

依吧依吧阿嚕吧…一式瘋之武，獨門機關人，生平不辦案，人稱包變天…阿一嚕吧…瘋之武一出，晴天變雨天，雨天是兩天，兩天算三天，三天加四天，剛好禮拜天，只要有我在，天天都變天…阿一嚕吧…寶座一任三十天，十任不過百來天，欲問軟世榜首誰？專任榜首包變天…依吧依吧阿嚕吧…

2 三國志IV　147

□第三波　□策略　□上期排名：2

報…報告老大，這次來了個自稱包變天的…嗄 ?! 是瘋子耶.‼（老二英明！慧眼獨具‼）…呸！老三閉嘴！人說慧眼識英雄，專識瘋子的只配稱廢眼…（老大英明！教訓極是‼）…待我仔細觀來嗯…果然是瘋子，也罷‼有恩報恩，有仇報仇，正事要緊，別理那個瘋子……啥 ?! …有這種事 ?! 待我再仔細瞧瞧……唔…這…

3 天使帝國II　121

□大宇　□策略模擬　□上期排名：1

三國老大果然英明，觀察入微，這阿嚕吧的包變天，不但搶走我的寶座，還口出狂言，自命專任榜首，簡直不把我們放在眼裡。不過，光憑他能把雨天寫成兩天的中文造詣，十任不過百來天的算術能力，還有三天加四天會剛好是禮拜天的邏輯智商，我敢斷言他一定不是普通的瘋子。三國老三說得沒錯，他可能是軒轅道士和妖魔老道的綜合體，因走火入魔才變成這副德性，三國兄！您決定要先報恩，還是先報仇？

4 中華職棒II　70

□軟體世界　□運動　□上期排名：3

一個是曾出借煉妖壺有救命之恩的軒轅道士，一個是連發臭功差點要命的仇家妖魔老道，就算是三國老大向來英明，面對兩難，恐怕一時也難下決定，不過，既然，我們已經聯合把毀容戰士請出榜外，要他代你找尋妖魔老道下落，而目前下落不明，三國兄何不就近復仇，暫解心頭大恨，報恩的事就暫擱一邊吧。您沒聽他說，只要有他在，天天都變天…那還得了，三國兄，您說是吧‼

5 美少女夢工場II　67

□精訊　□少女教育策略　□上期排名：5

老爹！您聽到了吧！又是報仇，又是變天，還說什麼走火入魔，心頭大恨，還有瘋子出來搗亂，好可怕喔‼老爹！您不是說那個人雖然長得很抱歉，可是心地很善良嗎？怎麼那麼小心眼自己跑去避難，也不順便帶我們去呢 ?! 我聽說最近還有毒氣殺人事件，大家都在找那個又留長髮又留大鬍子的教主，不曉得他會不會躲在這裡，好可怕喔！老爹！我們什麼時候才去避難啊 ?!

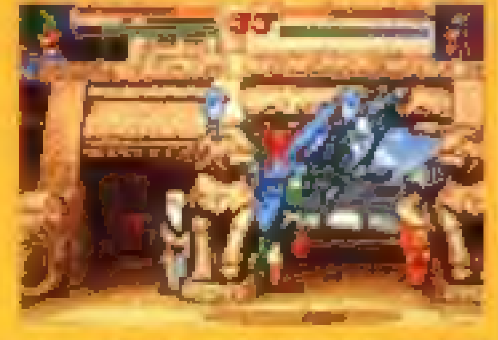


本月新秀



養成遊戲自從「美少女」一炮而紅後，開啓了遊戲製作的另一新紀元，本遊戲既在各遊戲公司卯足全勁攻佔市場大餅之際搶先推出，當有其傲人的實力可憑藉，新題裁新嚐試不僅對遊戲公司是一考驗，更是測試玩家口味的好方法；而上市即躍登新進榜遊戲最高名次，除了遊戲公司的擁護者外，女性玩家的支持當亦占了不少，未來的發展如何，那就看玩家對當星爸、星媽的興趣有多大了。【明星志願】

本月焦點



格鬥類型的遊戲在開發製作上即不同於其他類型的遊戲，首重在打鬥的流暢度，而想要獲得那些習慣於大型電玩的玩家青睞更屬不易，本遊戲在一代深受好評後，遊戲公司推出二代再度受到玩家的注目及期許，於上個月甫出片即攻占排行榜第 18 名，比起市面上同時出片之格鬥遊戲可謂魅力十足，而本月更竄升至排行第九名，未來的前途不可限量，特選爲本月之焦點。【武將爭霸二】

佔總進榜得票率達 62.63% 的 BEST 5 榜內，老將們看似依然健在，名次小有變動，實則熱度已大不如前，經編輯室分析，除本期榜首外，BEST 5 內各遊戲得票率全部下滑，自第二名以降，得票率依序爲 18.58%、15.29%、8.85% 及 8.47%，與上期得票率比較，天使帝國Ⅱ與中華職棒 2 繼上期的跌勢，本期再次重跌（-17.28% 及 -10.76%），而三國志Ⅳ與美少女夢工場 2 的跌幅分別爲 -3.03% 與 -4.24%，而上期以黑馬之姿勇奪當月新秀的楓之舞，本期更自榜外躍登榜首寶座，凌人之氣勢使得亟望五度封王，改寫軟世排行榜新紀錄的天使帝國Ⅱ美夢難圓，連退兩席名次，讓出寶座。至於毀滅戰士Ⅱ則於本期退出 BEST 5，轉任 TOP20 領軍一職。

綜觀本期排行榜，發現上期新進榜的 11 款遊戲中，除龍騎士Ⅲ下跌 6 名、聖少女戰隊名次持平外，其餘 9 款新作名次全面攀升，而竄升幅度最大的則爲一枝獨秀的格鬥新作—武將爭霸Ⅱ（＋9名），獲列本月焦點。另外，銀河飛將Ⅲ本期果將鈦戰機與幽浮拋在腦後，而同屬四片光碟（中文版外加四片磁片）的殺人月則以 14 票之差距尾隨其後；多片光碟究爲遊戲發行之致命傷或是必然趨勢，在傳出某遊戲可能採 7 片光碟製作之傳聞後，將又是另一重要話題。

在新進榜遊戲方面，本期僅有 6 款新作上榜，與上期預期之差距頗大，不少佳作熱力仍在凝聚中，値此熱力未續之秋，明星志願脫穎而出，以本期新進榜最高名次獲選爲本月新秀。

至於榜內老臉孔，除大航海時代貳外（＋4名），全部挫跌，包括上期竄爲TOP20 領軍、有望切入 BEST 5 的鹿鼎記、風光一時的軒轅劍貳及中文 98 的特勤機甲隊均遭挫敗，其中以八女神物語尤爲慘烈（-12 名），不過若論及慘烈者，當然非妖魔道莫屬，或許是怕三國兄尋仇，也或許是巧遇東京毒氣殺人事件，本期竟退出榜外，不見蹤影。另外，除妖魔道外，本期一併退出榜外者計有魔武王、炎龍騎士團、命運之手、鬼屋魔影Ⅱ、爆笑三國志、模擬城市 2000 及工人物語建國篇，在不少新作正磨拳擦掌準備進榜比劃的同時，已退榜遊戲是否有望回榜，尙待下期分曉。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	得票
6	4	毀滅戰士Ⅱ	精訊	動作	48
7	12	魔域傳說Ⅳ—波斯戰記	華義國際	角色扮演	46
8	12	銀河飛將Ⅲ—虎之心	松崗	模擬	45
9	18	武將爭霸Ⅱ	熊貓	格鬥	35
10	15	殺人月	電腦休閒世界	冒險	31
11	6	鹿鼎記之皇城爭霸	軟體世界	RPG	29
12	18	銀河英雄傳說Ⅲ SP	微波	戰略	27
13	8	特勤機甲隊	華義國際	戰略	19
14	9	軒轅劍貳	大宇	RPG	18
14	—	明星志願	大宇	策略	18
16	10	黑暗原力—鈦戰機	松崗	飛行模擬	16
17	10	幽浮—地球防衛武力	第三波	策略動作	15
18	22	大航海時代Ⅱ	第三波	策略	14
18	22	諾瓦風暴	松崗	模擬射擊	14
20	14	龍騎士Ⅲ	微波	RPG	13

票選活動

屏東市・劉俊宏
台南縣・黃科元
台南縣・唐偉烝
高雄縣・邱有成
台北縣・朱德隆
高雄市・李耀仁
桃園縣・李文平
台北市・陳怡蓉
桃園縣・解志強
高雄縣・卓家祥
台中縣・吳明陽
宜蘭縣・蕭博文
苗栗縣・林盈德
桃園縣・葉偉清
高雄市・詹勝堯
台北市・余明書
台北市・呂建毅
台北市・張鴻猷
台北市・蕭翔文
台北縣・葉順發

中獎名單

●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體磁片版任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

The Buffer 21 ～30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	—	中國	世紀縱橫	12
22	20	快樂天堂	軟體世界	10
22	22	聖少女戰隊	華義國際	10
24	30	魔法世紀Ⅱ	大宇	9
25	—	明日之星	鷹揚	8
25	—	超時空要塞	華義國際	8
25	28	麻雀幻想曲Ⅱ	天堂鳥	8
28	16	八女神物語	天堂鳥	7
29	—	燃燒的野球Ⅳ	軟體世界	6
29	—	雄霸天下-三國篇	光譜	6

幽魂

Phantasmagoria



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
冒險	CD-ROM	未定	386以上記憶4MB二倍速光碟
製作公司	出版公司	國內代理	
Sierra	Sierra	未定	

在遊戲軟體大多以著以科約、奇幻故事爲背景的現在，不同的主題往往能引起玩家很大的迴響。由於第七位訪客、鬼屋魔影等驚悚片的成功，喚起了遊戲公司對此類軟體的重視，在 95 年的未來幾個月裡，有許多驚悚強片即將過境，除了 MERIT STUDIOS 的 Harvester 外，你還須摒住呼吸，等待「幽魂」（Phantasmagoria）的到來。

幽魂是由Sierra經典系列國王密使的女製作人一羅貝塔．威廉斯構思而作，這部屬於成人級的驚悚遊戲，其故事主要敘述唐與安德琳這對佳偶，相當喜愛卡諾先生所有的美麗莊園但當他們來到這個位於孤島上的莊園時，原本詳和的人、事、物開始起變化，他們倆人在不經意間喚起了這個莊園潛伏百年之久的邪惡本質，幽魂正逐漸的控制唐的心靈與身體……。

在遊戲中，玩家所扮演的是女主角安德琳，爲了解開幽魂之謎，她必須找出釋放幽魂的人．由於唐暫時無法恢復正常，安德琳必須獨力與幽魂對抗，必解開許多詭異的謎題，如果不幸失敗，便會死於幽魂一也就是自己心愛的丈夫的手下。

這套以真人演出的驚悚冒險遊戲，不可免俗的也掛上了「互動式電影」的頭銜，爲了這部互動式電影，Sierra 耗資百萬建造了專屬的攝影棚，聘請了多達 20 位演員來參與演出，並請來好老塢的資深導演彼得．麥里斯負責掌鏡，陣容之堅強，是繼 ORIGIN 推出銀河飛將三代之後少見的大手筆製作之一。

與驚悚遊戲經典一第七位訪客不同的是，幽魂除了擁有華麗的畫面外，在場景的移動上並不採用固定路徑的方式，玩家可以任意在場景間走動，由於移動的自由度比第七位訪客高了許多，因此在場景間來回，與回頭撿拾物品就方便輕鬆多了！

綜合來說，本片的推出可說以打破了以往遊戲工業界約定成俗的舊觀念，首先，以女性爲主角就是一個不常見的做法，另外，其不尋常的驚悚劇情，只適合一定年齡層以上的玩家賞玩，再者，以「互動性電影」的光碟遊戲而言，光碟機的裝機量仍遠低於錄影機的裝機量。雖然有以上種種的不利因素，但就遊戲在各方面的表現與Sierra在冒險遊戲領域上所建立的口碑來考量，如果每個玩家在購買一台 PENTIUM 主機後都能有餘錢買這套遊戲的話，幽魂無疑的將是一套成就非凡的冒險遊戲。



▼製作人蘿貝塔正與女主角維多利亞討論劇情。

▲工作人員忙著搭設藍色布幕。

驚悚詭異的故事情節



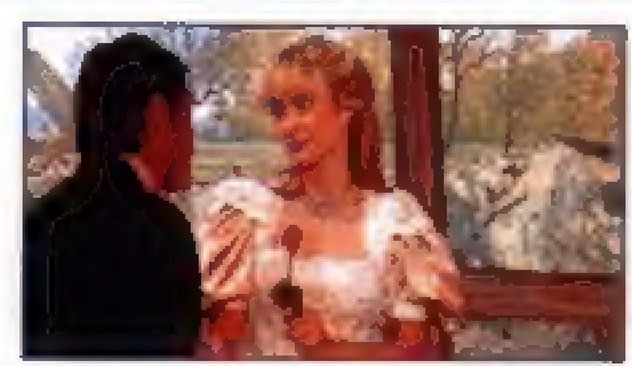
◀小倆口心曠神怡的野餐。



◀尋找幽魂的源頭，安德琳無法平復心中的恐懼。

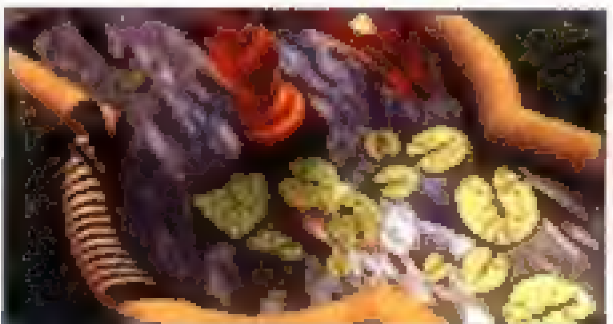


◀丈夫突然發狂，面露兇光。





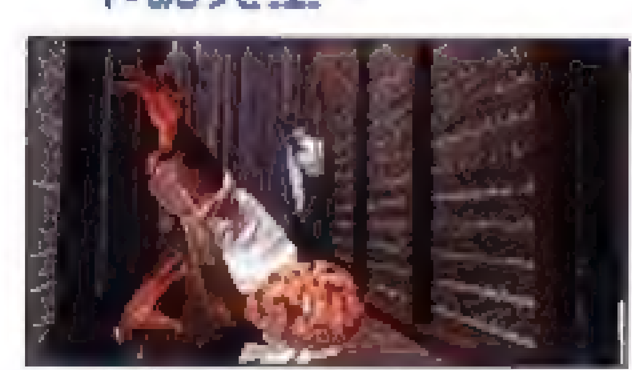
▲歡樂與恐懼▶的對照。



▲陳屍花園水塘內的小女孩。▲



▲令人不寒而慄的卡諾先生。



▲瀕死前的掙扎。



華麗的遊戲場景

式電影

◀場景未合成與合成後的畫面比較。

▶工作人員在演員頭上點火的特技鏡頭。





在 Sierra 巨大的攝影棚內，工作人員搭好長寬各 50 英呎的藍色布幕（銀河飛將三代是使用綠色布幕），在導演彼得．麥里斯一聲令下後，所有的演員就定位後，「互動式電影」的拍攝工作便正式動工了！這時演員必須在藍幕前的簡單佈景作戲，在拍攝好演員的動作後，再輸入電腦來合作背景，原先平凡無奇的畫面就變得華麗無比了！





遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
冒險	未定	五月中旬	486 以上機種 8MB RAM 雙倍速 CD-ROM
製作公司	出版公司	國內代理	
Lucas Arts	Lucas Arts	松崗	

WHEN I AM ON THE ROAD I AM INDESTRUCTIBLE BUT，THEY TRY……

試著想像你騎著兩千CC的超重型摩托車在公路上奔馳，引擎低沈的吼聲，震得你耳膜隱隱作痛，身旁的景物快速的飛馳過去，變成了一段模糊的景色，路上沒有警察，沒有法律，只有速度和力量……

你名叫 BEN ，是 POLECAT 車隊的隊長，這一天，來了一些衣冠楚楚，開著超長大轎車的紳士們，委託你替他們辦事，接下來你記得的最後一件事就是躺在冰涼的垃圾堆中…你的隊員都不見了，一股深陷陰謀的不祥感從你背脊直冒上來，你一定要趕上你的車隊，免得你的好兄弟們被人陷害…你得要快，還且要很快…

答案是什麼，我不知道，但是我知道什麼遊戲

SOMETIMES YOU JUST CAN'T DO IT BY FIGHTING……

遊戲的 DEMO 中介紹了三段互動的冒險模式，其中有一段是比較偏向動作的。至於她的冒險模式呢，嗯，我想可以這樣說，很像是全螢幕的動畫，但是互動性要高得多，大致的進行模式是這樣的，你把游標指向任何一個物體，這時會出現一個發光的"綜合標誌"，我也只能這樣形容她，上面有手、腳、眼睛、嘴巴，這代表了你跟這個東西的互動方式，你可以用手據垃圾箱，用腳把門踹開，用眼睛看癡肥的酒保，甚至動手扁他…… 這些都是你跟這個遊戲進行互動的方式。

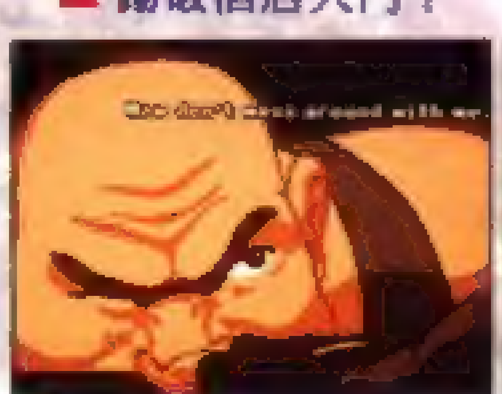
DEMO中出現的很多效果，像那一台大轎車，和超巨大的卡車，都讓人想到3-DRENDERING這項技術，只是 FULL-THROTTLE 對硬體的要求還相當低，只要雙倍速的光碟，486的 CPU ，和 8MB 的 RAM ，就可以執行這個 DEMO 了，而且全程語音的效果還相當流暢！看到了這個 DEMO 後，雖然最近一連串的真人演出遊戲充斥市面，但是，到底卡通化的遊戲還會不會繼續存在呢？我想，看到圖片（當然，你看到雜誌的同時，可能也正在玩試玩板了）的各位，應該可以了解，它不但會繼續存在，而且暫時還是無法被取代的……DEMO分三部份，還是一部份一部份的介紹好了。

第一部份

BEN 從垃圾桶醒來，發現身上的車鑰匙不見了，而車隊的弟兄們也都不見了， BEN 必須要趕緊追上車隊，但是鑰匙呢？不過…說實話，那個酒保的鼻環相當討厭，不是嗎？


▲踢破酒店大門！


▲與酒保交談


▲向酒保逼問鑰匙下落

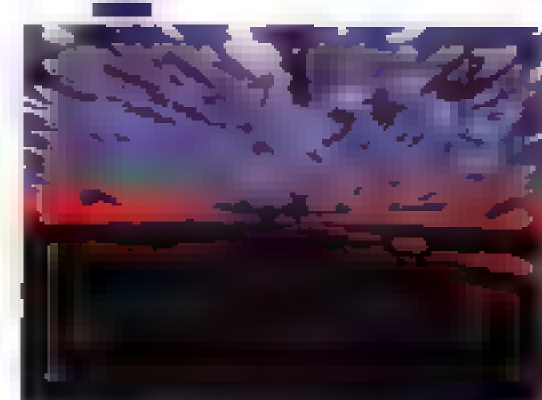

▲鑰匙到手啦！

在我的硬碟裡會很酷—FULL THROTTLE！向是跟SIERRA角逐冒險遊戲王座的LUCAS ARTS，在推出了"死星戰將"之後，立刻又對她的下一款遊戲作出了令人期待的預告，其實該說是同時啦！因爲在"死星戰將"的CD中就有她的DEMO，比"死星戰將"的主程式還大哨！超過100多MB，實在相當好玩……

穿著皮衣，騎著重型摩托車，在公路上飆車鬥狠，非常反社會的角色，但是，卻也非常過癮！遊戲中的時代設定在近未來，或說是與我們的背景相似的一個平行世界，整個世界從遊戲上看來即有衝鋒飛車隊的感覺，荒涼，但絕不友善。

主角公路飛車連續動畫

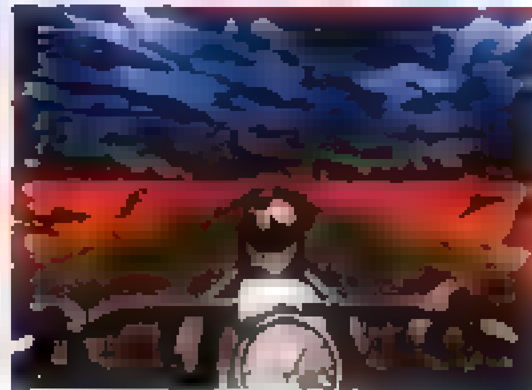


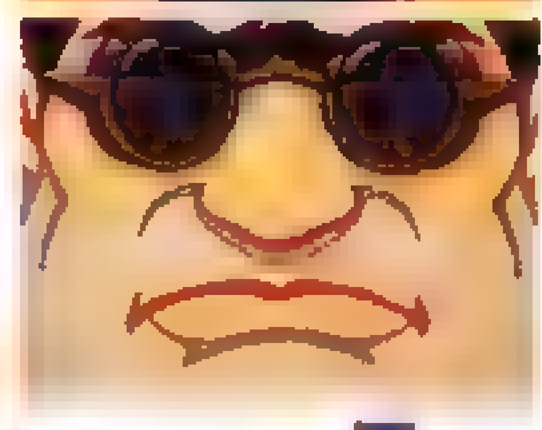












第二部份

拿到車鑰匙了，但是據說路上有人要埋伏我，讓他試試看吧！哼哼……



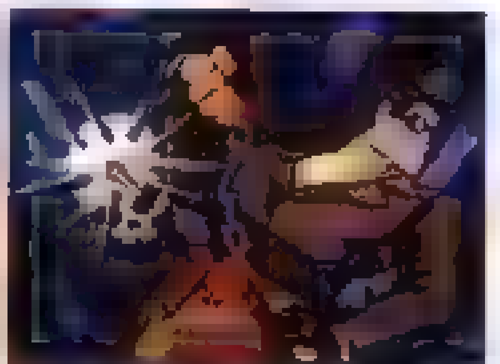
▲公路格鬥賽開打囉！



▲慢慢逼近對方車旁



▲看我痛扁你

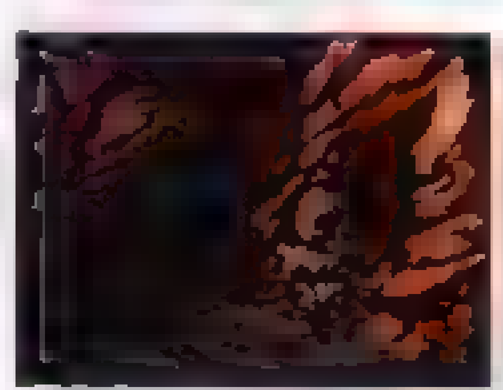


▲公路霸王，捨我其誰！



第三部份

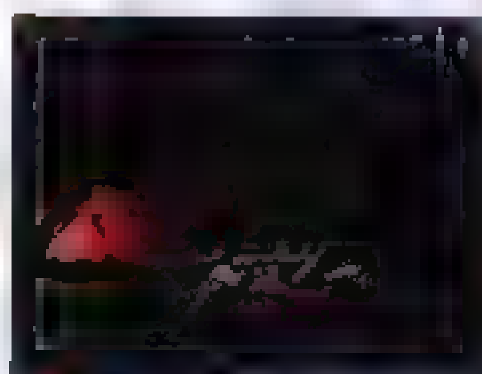
橋斷了，有些時候無法可想，只好去 CAVE-FISH 的基地偷一個起跳板出來吧！說真的，他們對於光的適應力相當差，如果路中央沒有指示標誌的話，他們就什麼都看不見了……你懂我的意思吧？



▲進入 CAVEFISH 基地

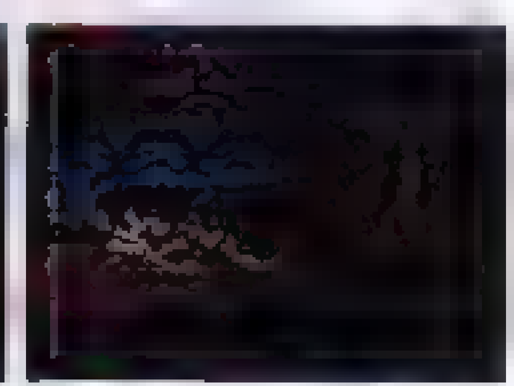


▲洞窟內別有一番天地！





▲洞窟令人不寒而慄



▲基地中心到了！

驚人的畫面，一個值得你用全部動力衝去買的新一代冒險遊戲

FULL THROTTLE 邀請你……



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
冒險	CD-ROM	五月	4MB 記憶體 386 以上 VGA
製作公司	出版公司	國內代理	
LEGEND	LEGEND	軟體世界	

Margaret Weis & Tracy Hickman（「龍槍」系列的暢銷作者，他們兩人在說完了 Krynn 大陸的故事之後，現在他們要告訴你一個故事，有關一個世界，怎樣被一個種族的野心，撕裂成五個彼此孤立的空間，而所有的種族也陷入為生存而戰的苦況中……而你，Haple……Patryn 一族中少數能夠逃出 Sartan 為你們建造的巨大幽暗迷宮的強者，為了中止其他種族這樣悲慘的宿命，同時也為了解救你的同胞，你駕著具有魔力的飛船，飛入了Deathgate…只有你，才能呼喚地、水、風、火的力量為你所用，你的任務是找回失傳已久的魔法，調查 Sartan 一族失蹤的原因，還有……重新將世界復原……

名著加強精製作・讓你賞心及悅目

一向以改編原著的冒險遊戲出名的 Legend 公司這次又再度推出了Deathgate這個全光碟的遊戲，這個遊戲的製作人，同樣的也是 Gateway（及 Homeworld）的製作人，冒險遊戲的行家都知道，雖然他的出片率不高，但是每一個作品都是品質的保證，尤其是它的遊戲內容、美工、和音樂的部分都是一再為人所稱道的……本遊戲既然是全光碟遊戲，那當然是逃不掉全語音的部分，他的圖形解析度可以達到 640 × 480，但是有些時候畫面也會轉回 320 × 200 的狀況，遊戲開頭的動畫部分，運用了一些 3D 的技術，再加上高品質的錄音，作得氣勢磅礡，給人的感覺相當好，頗有史詩的感覺。

熟悉 Legend 公司的朋友都知道，雖然他的產品都是品質以上，但是他所使用的人機介面一直都是很複雜的，雖然幾經改良，但是對於使用者來說，仍然是相當不順手的一個系統，難免會有許多時間會花在適應系統上，而不是去享受這個遊戲，但是 Deathgate 徹底改變了這個傳統，當游標指到可以使用的物品上，會自動出現所有可以使用的選項，讓玩者不會左思右想只為了破解一個小小的謎題。

看過小說的人大概都會發現，劇情作了一些小小的修改，主角的行為不太相同，同時也對小說中的一些地方作了補充的說明，再加上結合了把書中人物實體化的整體搭配，使得不論你看過小說與否，都不會有一頭霧水，或是背叛原著的感覺，我只能說，他跟小說不一樣，但是同樣有趣。

美工精緻，魔法系統特別，再加上擁有七本的原著作背景，隨遊戲附贈的一篇作者為了遊戲發行所特別寫的短篇小說（Legend）一個有能力與 Sierra 抗衡的製作群，獻給你的產品…… Deathgate……值得收藏……

豐富細膩的場景





懸疑巧思的謎題

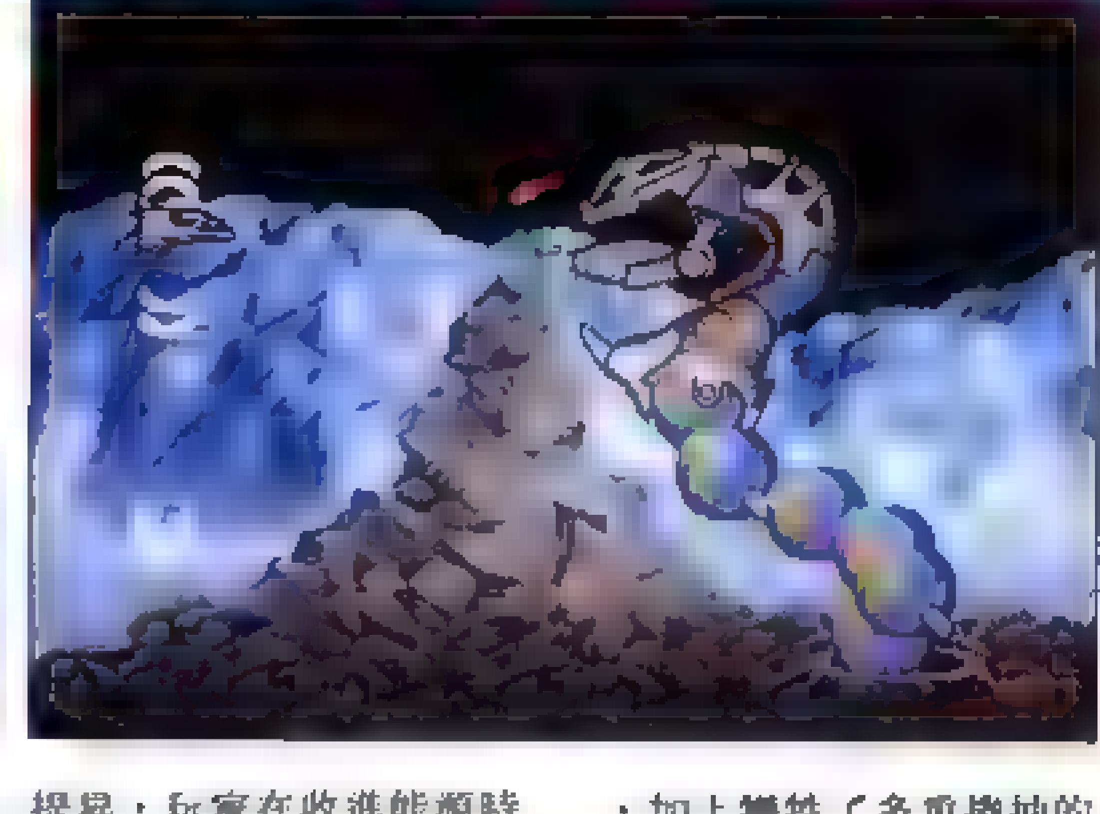




PROJECT X

X計劃

遊戲類型	預定容量	發行時間	硬體需求
射擊	3MB	2月下旬	386以上 記憶2MB
製作公司	出版公司	國內代理	
EastPoint Software	Team17 Software	未定	



提起X計劃，相信看過同名影集的玩家們都會聯想到遊戲的內容與外星人有關，答對了！雖然本遊戲與電視影集在劇情上完全沒有關係，但由於玩家必須駕駛戰機深入外星球，與外星所建造的各式戰機展開火力對決，總算還是跟外星人沾上一點關係。

如果你玩過超任的射擊經典名作一沙羅曼蛇，一定會發現X計劃是一套與前者十分類似的遊戲。在遊戲過程中，擊落一批敵機後可收集能源來提昇火力，畫面下方也有一排火力狀態欄顯示目前可提昇的武器等級，當按下提昇鍵後，一樣有正點的語音向你報告目前的武器，更絕的是連自機也依火力、速度等屬性的不同而有三個機種可以選擇，雖然X計劃也是由大型電玩移植而來，但雷同度之高真是令人咋舌。

在武器等級的提昇上，由最低等級的加快自機速度，到最高等機的暫時無敵，共可作九個等級的提昇，玩家在收進能源時必須仔細考慮自己的等級提昇策略。一般來說，在對付此起彼落、為數眾多的嘍囉時，耗費較少的能源來連續提昇機槍的等級來作大範圍射擊是比較有效率的戰法，並在遭遇皮厚的大魔王前，設法累積較多的能源來配備雷射砲，算是克敵致勝的正攻法。

由於畫面模式採用320 × 270 256色的X MODE，使圖形看起來比一般VGA模式還要精細，加上犧牲了多重捲軸的效果，使這套橫向捲動射擊遊戲的畫面相當的流暢，敵機飛行也大多採用固定路線，因此移動相當快速，一不小心便難逃撞機的惡運，但好在對付難纏的敵機時，只要不斷向前撞到下一個控關點，爆毀重來後該敵機便「自動消失」了。總而言之，對於追求速度感的射擊遊戲玩家來說，本遊戲可說是一個既暢快又刺激的選擇。

↑威力強大的轟天雷

↑使用三方向射擊的機槍

↑最強狀態的雷射

↑豁然開朗的過關畫面

↑自機爆毀的畫面

決戰大頭目!!



搖滾戰士 Virtuoso

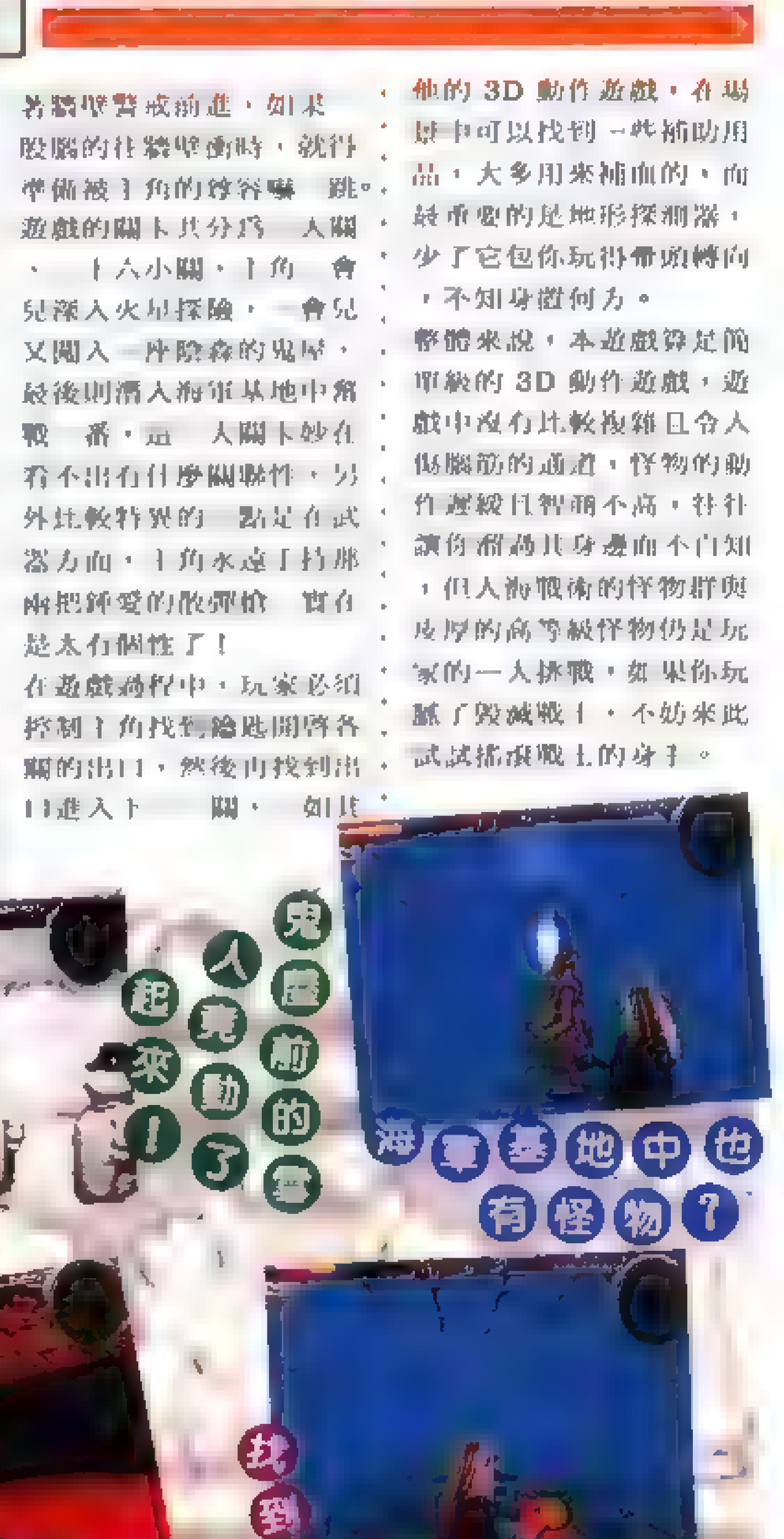
遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
3D 動作	37MB	3 月上旬 (USA)	386 以上 記憶 4MB
製作公司	出版公司	國內代理	
Motive Time	Elite System	未定	

自94年ID以毀滅戰士紅遍半邊天後，95年是3D動作遊戲的決勝年，在此ID的秘密武器QUAKE仍是神龍見首不見尾的階段，雅卡斯公司的死星戰將早已整裝備向帝國突進，Apogee的龍霸三合會也逐漸展露「角頭」，而位居戰場的邊緣地帶的Elite公司，也不甘示弱派出一名戰士，他，留著一頭金色長髮，身穿黑色皮衣，戴著酷斃啦的太陽眼鏡，原本雖是一名搖滾樂手，但為了眼前這片3D大好江山，拋下手中的電吉他，雙手各持一把散彈槍，大步地向戰場邁進。

這套由Elite出品的搖滾戰士，絕對是3D動作遊戲中最怪異的一套，首先主角是一名搖滾樂手還勉強可以接受，但在遊戲中，看著他金色長髮，黑色皮衣的背影，正想著不知道是那裡來的帥哥時，沒想到等他回過頭來，哇！真的長的有夠「盆栽」！除了主角的尊容是一大怪點外，最怪異的是本遊戲雖是第一人稱觀點的3D遊戲，但是在畫面上卻看得見主角，因此在視野轉動時，主角也會跟著轉身，在迷宮中，主角也會貼著牆壁警戒前進，如果一股腦的往牆壁衝時，就得準備被主角的尊容嚇一跳。遊戲的關卡共分為三大關、十六小關，主角一會兒深入火星探險，一會兒又闖入一座陰森的鬼屋，最後則潛入海軍基地中奮戰一番，這三大關卡妙在看不出有什麼關聯性，另外比較特異的一點是在武器方面，主角永遠手持那兩把鍾愛的散彈槍，實在是太有個性了！

在遊戲過程中，玩家必須控制主角找到鑰匙開啟各關的出口，然後再找到出口進入下一關，如其他的3D動作遊戲，在場景中可以找到一些補助用品，大多用來補血的，而最重要的是地形探測器，少了它包你玩得暈頭轉向，不知身處何方。

整體來說，本遊戲算是簡單級的3D動作遊戲，遊戲中沒有比較複雜且令人傷腦筋的通道，怪物的動作遲緩且智商不高，往往讓你溜過其身邊而不自知，但人海戰術的怪物群與皮厚的高等級怪物仍是玩家的一大挑戰，如果你玩膩了毀滅戰士，不妨來此試試搖滾戰士的身手。





這就是主角的尊容

鬼屋前的雪人竟動了起來！

海軍基地中也有怪物？

在迷宮中側身前進

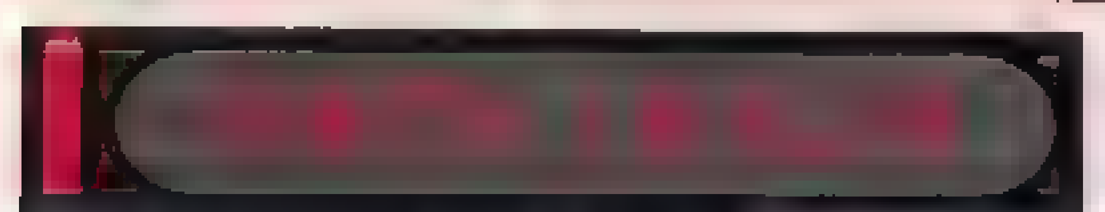
這隻…的大蜘蛛

找到開啟出口的鑰匙

勇闖地獄門

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
冒險	未定	未定	386 以上機種 4MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
旭光	旭光	未定	







宇宙曆 XXXX 年，新美索不達米亞空域戰事持續多時，交戰雙方馬里蒂茲（ Meredith ）和雷爾夫（ Ralph ）誰也沒有佔到便宜，兩邊當權派不約而同有了休兵之意，但是就在雙方簽訂停戰協定之際，惡魔裝甲聯隊第七連第一班奉命前往諾爾（ Noel ）執行刺殺任務，結果任務失敗，除了班長亞曼（ Armand ，主角）一人生還，其餘隊員全部戰死。

亞曼歷劫歸來，非但沒有受到安撫，反而移送軍法局，依叛亂罪判處無期徒刑，送往馬里蒂茲的人工衛星門羅（ Monroe ）上的監獄「地獄門」服刑。

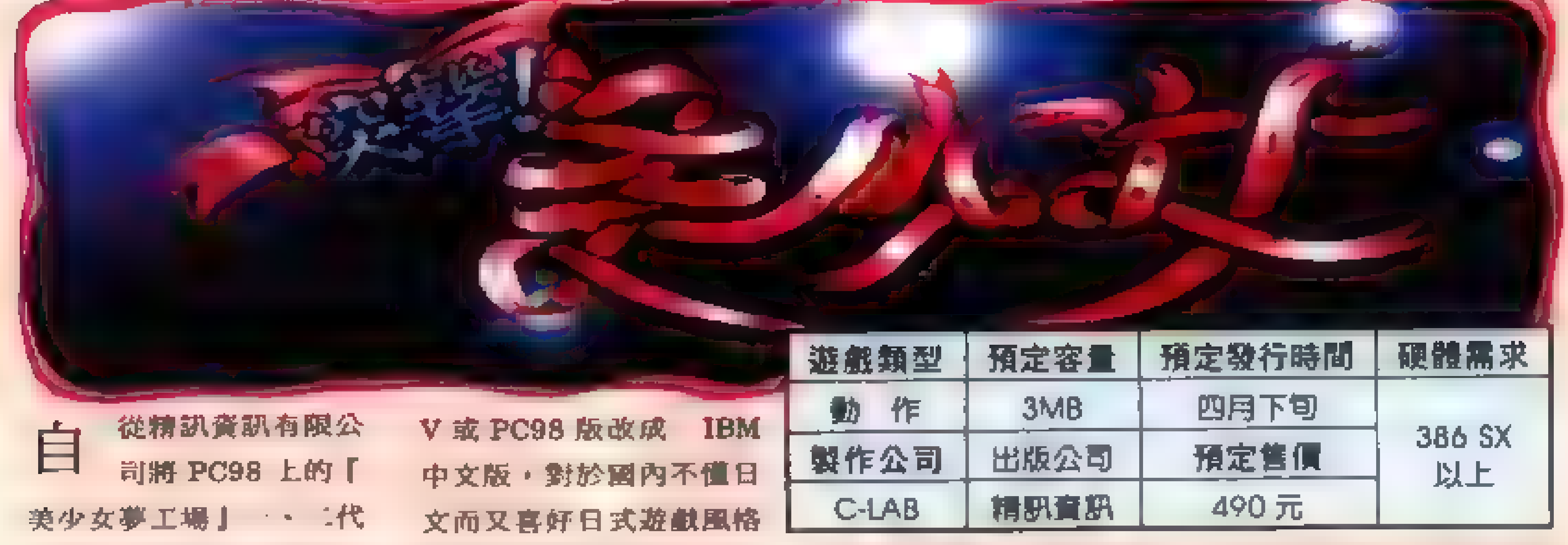
服從是軍人的第一天職，執行上級交付使命卻變成通敵叛國！這天大的黑鍋叫人如何甘心默認？為了找出陰謀指使者，還我正義公理，也為了不讓同袍死得這般冤枉，亞曼必須逃離這裡。

然而，「地獄門」並非等閒之地，來到這裡的囚犯，體內都被植入某種特殊裝置，一旦脫離活動區域，該裝置隨即發作，使囚犯疼痛難耐；假如囚犯蓄意逃脫，該裝置便會自動引爆！之所以如此嚴格控制，乃是因為這裡監禁的都是各星球送來的重刑犯。這些人形形色色，究竟會幫助亞曼逃出生天，還是置他於死地，實在難以逆料，為亞曼復仇之路投下一大變數。縱然如此，亞曼還是別無選擇，唯有：殺出一條血路，衝破地獄門！

- ●確定發行 CD-ROM 版，磁片版尚未決定。
- ●大膽採用 640 × 480 256 色模式，為求更細膩、更絢爛的視效品質。
- ●場景、動畫全部採行 3D 製作，圖形量之大，預計充滿整片光碟。
- ●人物圖像依舊維持手工擬真respectively繪圖，角色個性躍然臉上。
- ●劇情發展為多路線、多結局，玩家可以順著自己個性暢玩到遊戲終了。
- ●使用即時作戰系統，互動性高；節奏快慢依劇情環節調整，緊扣玩者心弦，玩遊戲好似看電影。
- ●主角身穿機器裝甲，遊戲畫面從視點角度（主角雙眼所見）呈現，以 3D 拉動方式遊走場景，臨場感媲美「第七訪客」。
- ●主角身穿機器裝甲，遊戲畫面從視點角度（主角雙眼所見）呈現，以 3D 拉動方式遊走場景，臨場感媲美第七訪客。
- ●物品、武器種類繁多，功能和效果林林種種，五花八門。
- ●武器、物品施用之後，畫面即刻切換到武器觀點，搭配上多樣化武器、物品的視覺效果，聲光震撼人心！
- ●遊戲重心在於解謎與戰鬥，絕非好勇鬥狠、一味殺戮。
- ●關鍵字對話系統，只須選字，不用KEYIN，輕輕鬆鬆獲得關鍵字相關訊息。

刻劃細膩的連續動畫





遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動　作	3MB	四月下旬	386 SX 以上
製作公司	出版公司	預定售價	
C-LAB	精訊資訊	490 元	

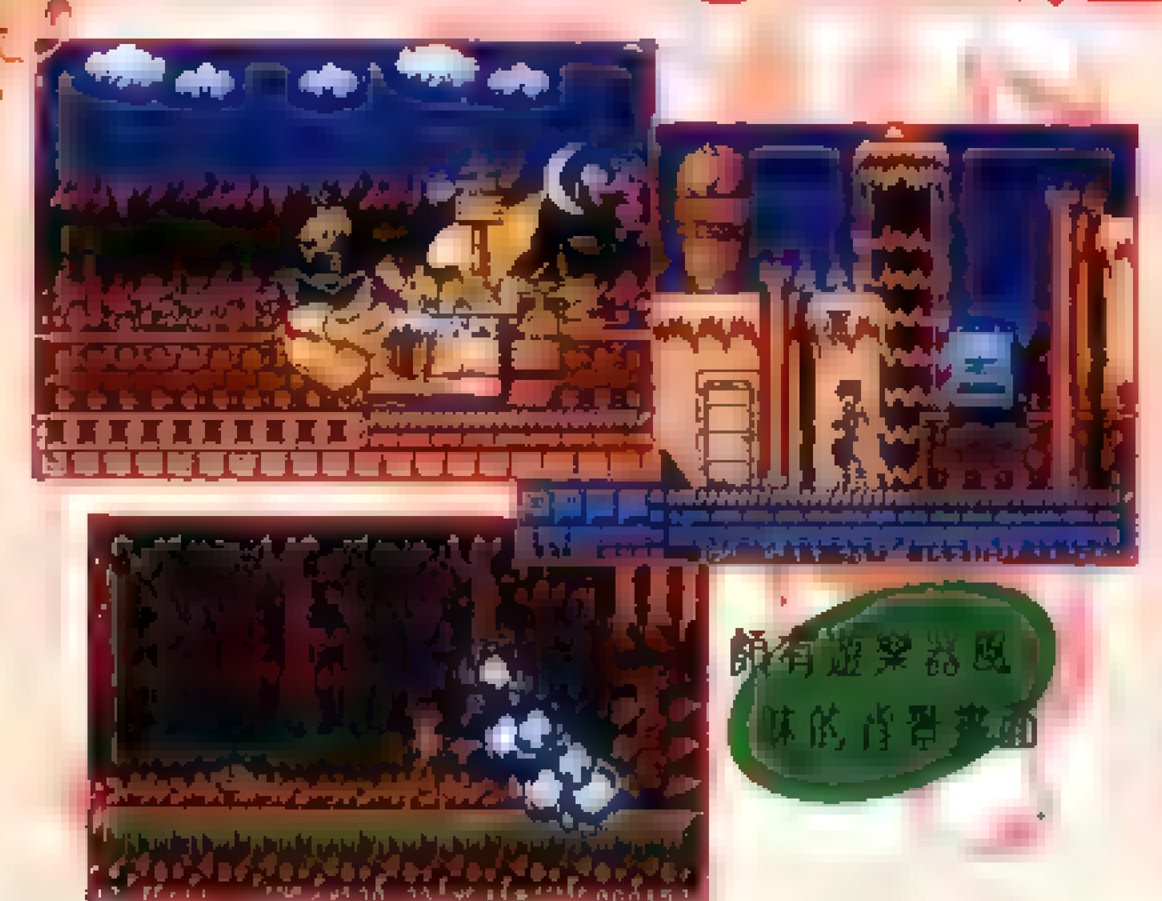
自從精訊資訊有限公司將 PC98 上的「美少女夢工場」一、二代引進台灣市場，並創下極高的銷售記錄後，國內的遊戲市場猶如注入了一劑強心針般，相繼有許多軟體公司加入移植日本 PC 98 的行列，甚至直接引進一些 DOS/V 的遊戲。事實上，將日[illegible] DOS/V 或 PC98 版改成 IBM 中文版，對於國內不懂日文而又喜好日式遊戲風格的使用者而言，能夠一睹其真面目是相當重要的事。

相信留意 DOS/V 版遊戲的玩家，應該對於「RUSTY」（暴譯：獵魔女蘿絲緹）這個遊戲都有很好的印象，「RUSTY」這個 DOS/V 遊戲具有高解析的畫面、優揚的音樂以及類似『惡魔城』的遊戲風格。沒錯！「突擊!!美少女」這就是繼「RUSTY」之後，原設計公司 C-LAB 為喜愛動作遊戲的玩家，再一次推出全新的遊戲，它承續前一個作品的特性，操作簡單、畫面清爽、音樂優美，在精訊資訊將之移植成 IBM PC 的中文版後，喜好動作遊戲的玩者能更容易的就融入此遊戲的境界內。

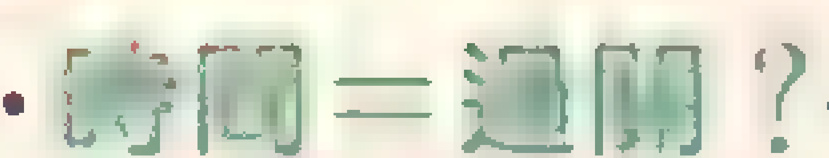
三位各具特色的美少女主角

「RUSTY」是採用 640 × 200 的解析度顯示模式，而「突擊!!美少女」也是使用同一種遊戲界面設計。遊戲中您可以選擇三位美少女中的一位，來陪您過關斬將。這三位美少女的年齡都在 16 ~ 18 歲之間，每一位使用不同的武器，有的用皮鞭、有的用溜溜球，還有空手來揮氣功的，比「RUSTY」的選擇性要大了許多。在遊戲的過程中，每一位美少女在不同的地方會有不同的表情與動作，像您走在地板盡頭時，那種懸虛勒馬的姿態表現的確非常有趣，就好像親臨現場般的感覺。

可自由選關的設計



遊戲中的音樂曲風優遊自得，每個場景的音樂配合恰到好處，使遊戲的感覺不輸給電視遊樂器。遊戲中每一個場景都有不同的特色，有糖果做成的房子、有在湖畔邊的風景，有一很長的長廊、有特殊的隱密場景、各式的寶物等，加上行動及不同攻擊效果的三位美少女，讓您可以一再地品玩本遊戲。由於『突擊!!美少女』中的每一個關卡過完後，還可以允許玩者再選取重新玩過，不像一般的遊戲在過完關卡後，就強制到下一個關卡面對新的挑戰；每一個關卡都需要一個過關寶物，您必須找出來，否則就無法通往別的關卡。每一關的最後都有一位首領把守，各具特色並且都很兇悍，稍一不留神可能就會被打敗。





留意倒數的時間還夠不夠讓您過關，所以您的動作一定要快，不可因為要欣賞風景，而忽略掉時間的問題。筆者剛開始也很有自信，認為很快就能夠過關，便不理會時間的重要性，結果每次都因時間的不足而過不了關。所以，當您在玩本遊戲時，請您一定要特別注意下列的一些事項：時間、生命力、法力、寶物。



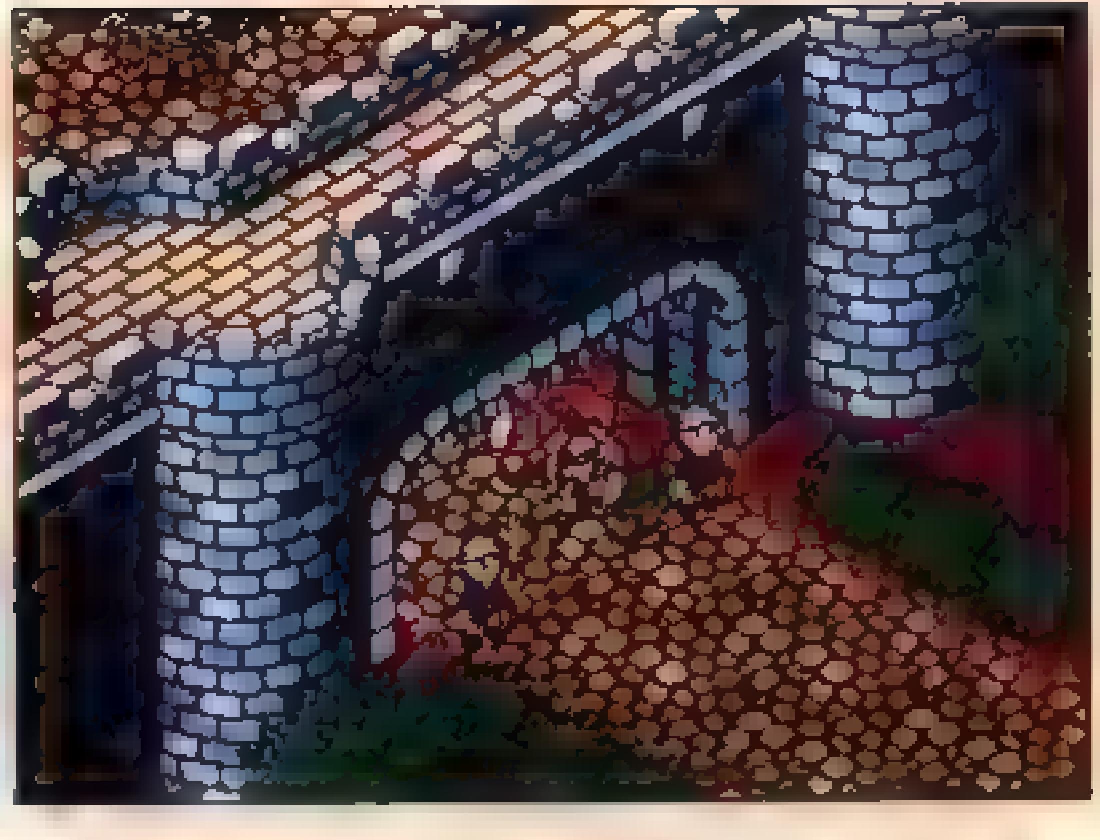
遊戲可以使用鍵盤或是搖桿來操縱，非常容易。當您撿到寶物的時候，可以試著使用看看，兩個按鈕一起按就會成了，但相對的，您的法力會減少一定的程度，所以您必需要先想辦法提升您本身的法力點數，這樣才不會還沒打倒敵人，就先被對方給擊敗了。遊戲中不只是要顧慮尋找寶物、補充生命力、增加法力等，還有一點是最重要的，您必須



在玩過一大堆 RPG、SLG 之後，您是否覺得也需要一套『突擊!!美少女』這種能讓自己的手腦並用的遊戲呢？只要您進入本遊戲，就能讓您完全投入，只想著要如何過某一關卡、或那裡的寶物還沒找到？精訊資訊為顧及國內玩者的反應力，還特別將遊戲的難度降低，使玩本遊戲的玩者都能得到最大的愉悅。



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
SRPG	未 定	五 月	386 以上 VGA 、滑鼠 4MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
亞 博 克	漢 堂	漢 堂	



在塞西利亞國度裡，長久的和平與繁榮使人民過著安居樂業的生活；然而，人們被安逸的表象所蒙蔽，反而給予覬覦的奸臣有謀奪權位的好時機。在外表平靜，實則暗潮洶湧的時局中，塞西利亞國淪亡了……

故事的主角桑迪是塞西利亞國的王子，自出生以來都在王宮裡長大，除了劍術外，可說是一無是處了。年輕的他，從沒想過自己會遇到這種改變。不知道因何緣故，桑迪並沒有被殺，他在熟睡中被魔法傳送到遠離王宮的索柏島上。當堂一個王子，就睡臥在荒蕪的野外。醒來後，不知情的他，卻要獨自面對未來漫長的復國之路。

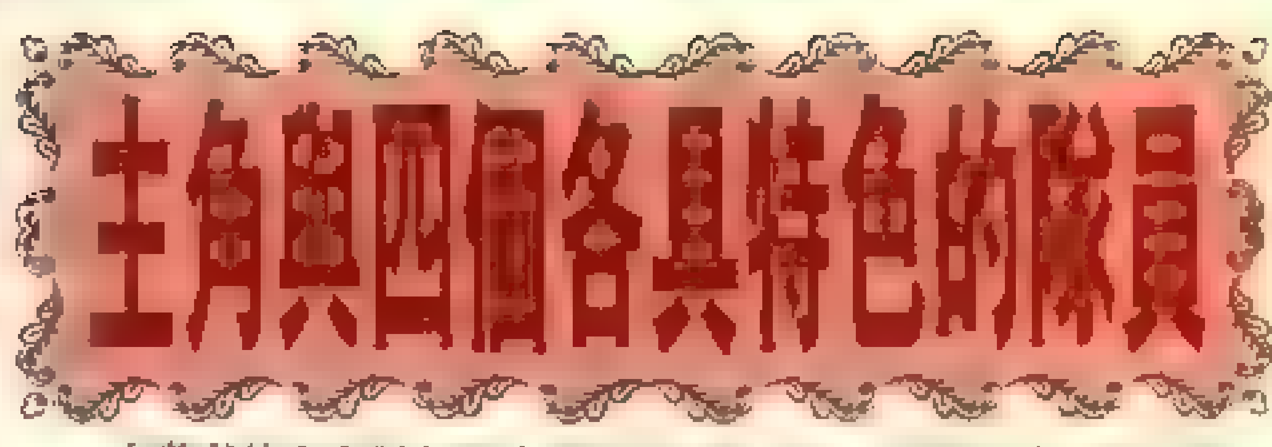


這便是由漢堂公司代理、香港的亞博克公司製作的新遊戲『王子傳奇』故事及主要角色介紹。本遊戲是屬於SRPG 類型，所謂『S』，就是把戰略遊戲的成份加入其中—戰鬥模式是以戰棋的方式進行。遊戲採用等角投影的視角，以320×200×256色的解析度顯示。整個遊戲世界是在同一張地圖上進行，而不是以切換地圖來表示，使世界表現得更真實。程式是以物件導向的觀念來編寫，地圖則採用了數千件不同大小的物件組成，所以地圖十分精緻。除了靜態式物件外、有些動態式物件（如門及船隻等）都可以使用。除此以外，隊伍進入房舍或山洞時是以掀起屋頂或是山頂的方式以顯示內部構造。


各個NPC及物品的造型

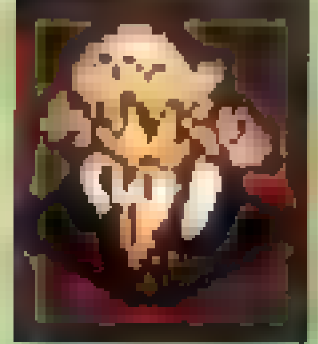
另外，遊戲中有上百多個非玩者角色（ NPC ），而且每人都有完整的設定（如倫理關係及個人故事等），而不會像是只提供訊息的告示板，對話將以漫畫的氣球形式顯示，使玩家清楚知道誰在說話。





主角與四個各具特色的隊員

本遊戲的主角隊伍最多可同時容納四人，而可以加入隊伍的一共有五人，他們的背景如下：



桑迪

他是塞西利亞王國的王子，也是本遊戲的主角！他以前是一個不理國事、不關心國家、整天只顧玩樂的人。但隨著被背叛者用魔法傳送至民間之後，深深體會到民間的疾苦，漸漸地成為一個會關心他人的人；靠著其他隊員的幫助，他挑戰和克服了一個又一個的難關，最後終於能夠復興王國，成為一代英明君主。



她是皇家魔法師布納恩的女兒，從小就跟著父親學魔法，自父親入宮後便留在民間幫助有需要的人。因機緣巧合（王子中了詛咒，需要她去解咒）結識了桑迪王子，在與王子旅途中，得知自己的父親布納恩背叛國家，為了追查自己父親的下落而加入桑迪的隊伍。



里昂

表面上看來他是一個冷血殺手，海風之村的居村者，但其實他是一個忠於國家的將軍。他之所以做出這樣荒唐的事，是因為受到王宮裡的背叛者誤導；這件錯事在他心中造成極大的震撼，也釀成他日後不可思議的結局。在桑迪王子復國的過程中，他一直沒有離開過王子的身邊。



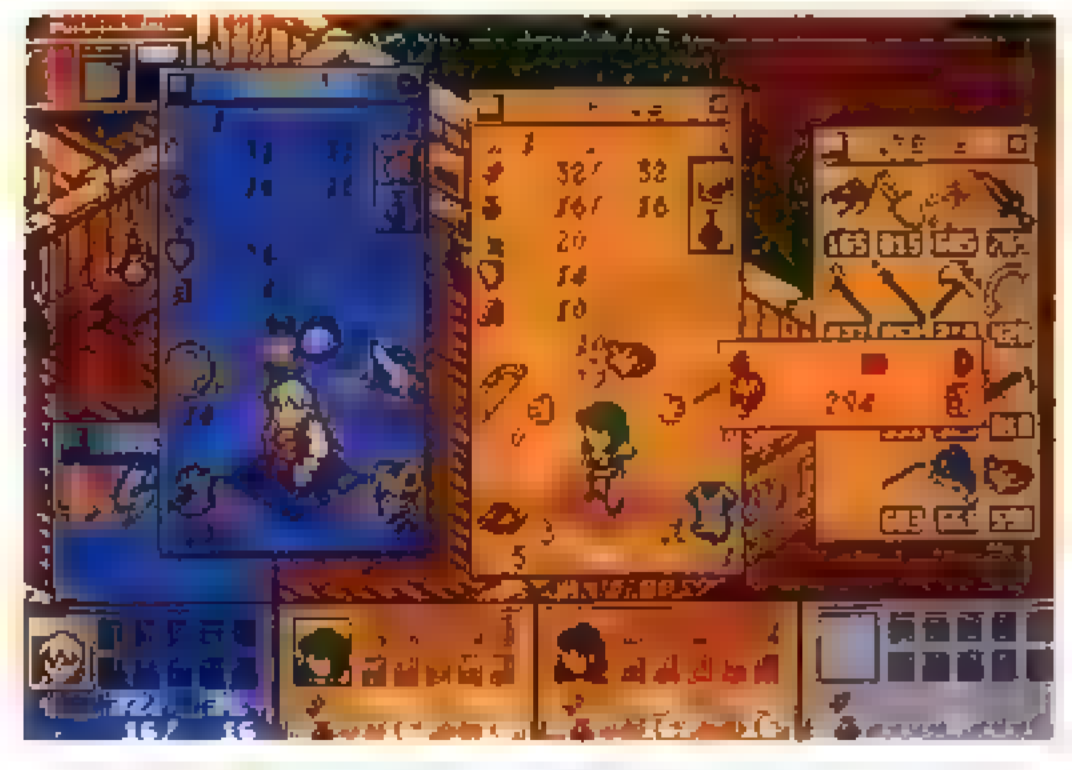
她是海風之村村長的獨生女，本來在海風之村過著寧靜的生活，但因桑迪的闖入這個世界，而間接造成海風之村全村被屠殺，因此康妮對桑迪產生了極大的誤會；但隨著之後所發生的事情，兩人終於解開了所有的心結，攜手對抗國家的背叛者。當隊伍中遇到任何問題時，康妮都會提出些能解決方法的點子。



好打抱不平的少年，對國家一天一天的衰微感到痛心疾首，加入了當時自稱能拯救國家的勇者希列隊伍。經過一連串事件之後，漸漸看清了誰才有能力拯救國家，之後也幫著桑迪對付國境裡所有奸徒，令塞西利亞王國重現往日的興盛景象。



操作簡便的操控介面



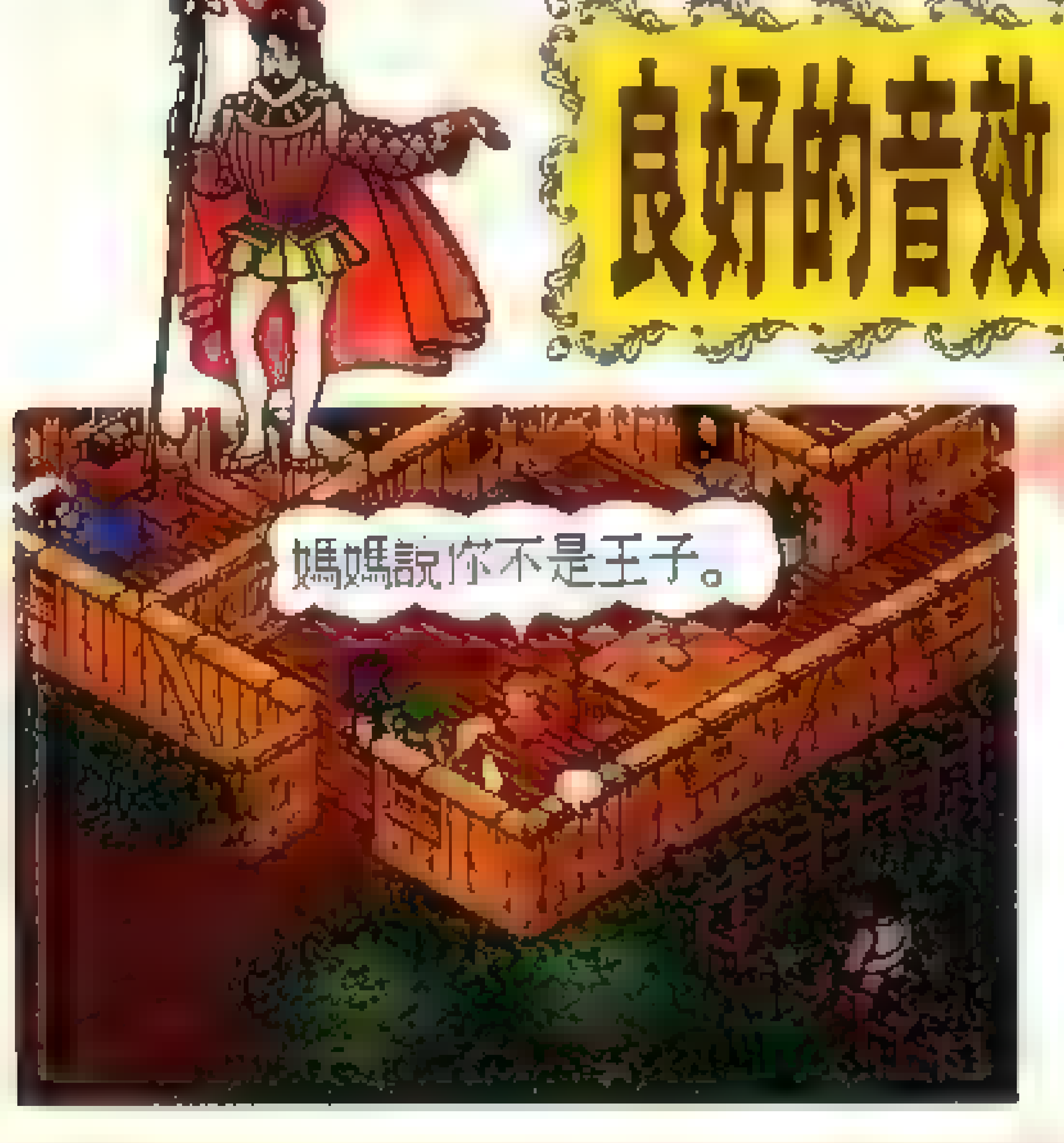
在操作方面，只要用一隻滑鼠便可。遊戲使用了視窗式選單，而且使用了圖示代表每種物品及技術，一目瞭然。每位主角都有三個選單，分別是狀態視窗、物品欄及技術欄。只要把滑鼠標標移到螢幕底端，一個簡單資料欄便會出現；在某主角的資料欄按滑鼠鍵，就可以開啟那人的狀態視窗，而狀態視窗亦可以開啟其他視窗。由於程式設計上的獨特，所以當所有視窗一起開啟時，也不會影響速度。最特別的是，主角們裝備物品或彼此間傳遞物品等動作是利用了「拖曳後放下」（Drag and drop）的技術。當開啟了兩個主角的物品欄，物品便可以「拖曳」到他人身上去。而裝備就是把物品欄的物品「拖曳」到狀態視窗裡的裝備位置，裝備後對主角屬性的改變亦會即時顯示。由於物品欄的每個欄位都可以存放最多999件物品，所以當傳遞多於一件的物品時，可以輸入傳遞數量。

具有戰略成份的戰鬥

具戰略成份的戰鬥

戰鬥模式是本遊戲的重點部分，當主角接近敵人時，遊戲會由 RPG 模式轉入 SLG 模式，雖然遊戲模式是切換了，但兩者都會使用同一張地圖。戰場的大小為 24 × 24 個單位，由於主角的地理位置是根據進入戰鬥模式的當時狀態所設定，因此每次進入戰鬥模式時，都會有不同的優劣勢。攻擊分為一般攻擊及特殊攻擊：一般攻擊包括短距離攻擊（如使用劍或斧）及遠距離攻擊（如使用弓箭），特殊攻擊則包括一些攻擊魔法及劍術等一般攻擊（也有不同範圍）。魔法及其他攻擊總數達三十個之多，每個都以精采的動畫即時在地圖上展示。遊戲中的物品數目亦有二百多件，每件都以圖示的形式顯示，一目瞭然。人物除了有一般的屬性，還有被催眠、迷惑、攻擊加強、加速等近十個狀態。

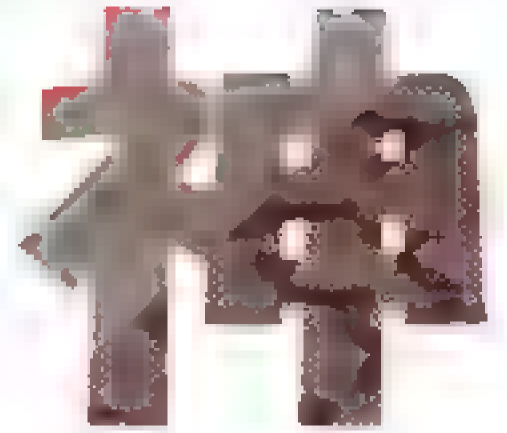
良好的音效及多線式的劇情



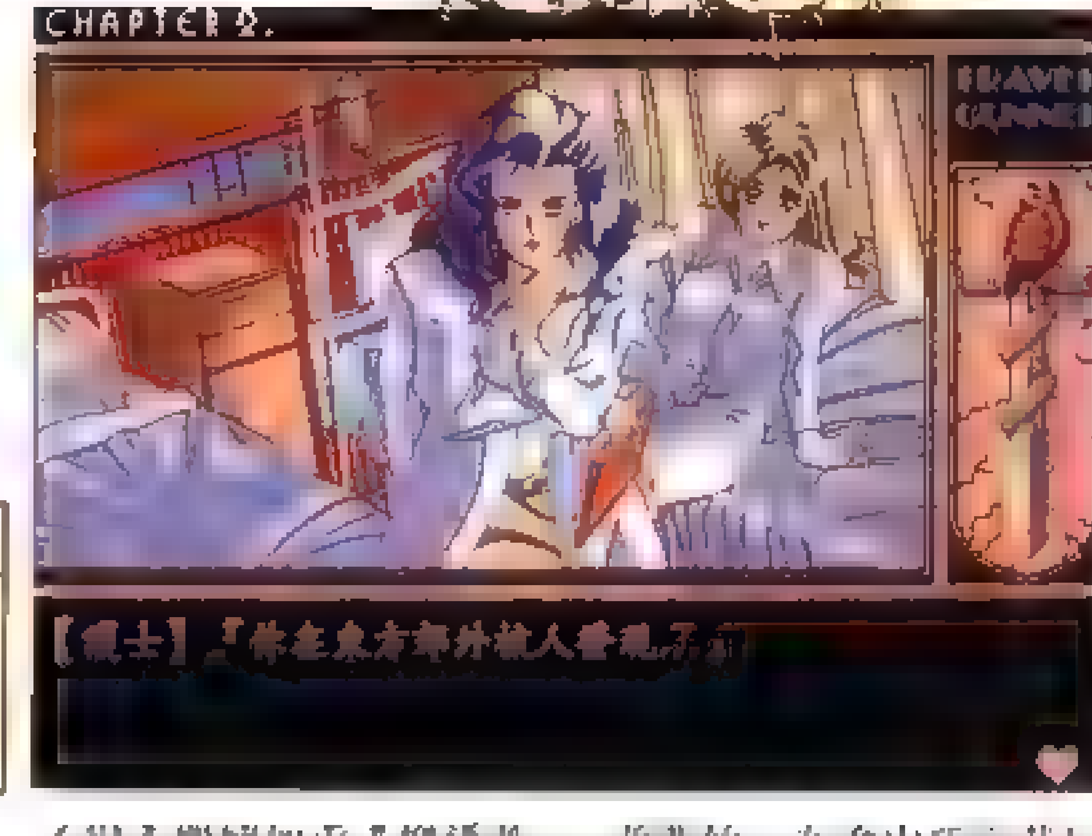
與小妹妹的對話

音樂及音效亦是本遊戲的特色，隊伍在不同的地點會聽到不同的背景音效，如果隊伍從森林走到海邊時，樹葉被風吹動的聲音就會逐漸遠離，而慢慢地聽到澎湃的浪濤聲，這些背景音效，使玩家有身歷大自然的感覺。音樂會在適當的時候播出，而不會只是重複不停地播著同一個曲調。

故事方面，由於加入了多線的劇情，有些任務可以同時進行，玩家可以自行選擇任務的先後次序，避免出現被一個任務『困死』的情形。故事進行期間，亦加入了許多精采有趣的地圖動畫。

槍神



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
AVG	未定	五月	386以上 VGA、滑鼠 2MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
緯翔資訊	緯翔資訊	未定	

那是發生在1997年，一個處在20與21世紀交替的年代裡，一種名為禁斷之藥 LOT－TOD—"樂透帶"悄然問世，其危害之深，尤甚於海洛因、嗎啡等毒品，使用了微量的"樂透帶"之後，即會使人進入淫亂狀態、神智不清，而且這種現象仍然持續發生，一次比一次嚴重，於是患者不得不繼續加重"樂透帶"的使用量，終至無法自拔。

遊戲的發展，從內向、木訥的主人翁在一次年終聚會上，幸運抽中美西旅遊開始。在途中巧遇昔日暗戀他的學妹，並意外捲入以"樂透帶"為武器的女殺手等等事件，讓原本一無所知的主人翁捲入了這場國際風暴中。

包含大量動畫的文字冒險遊戲冒險




冒險中的各種遭遇

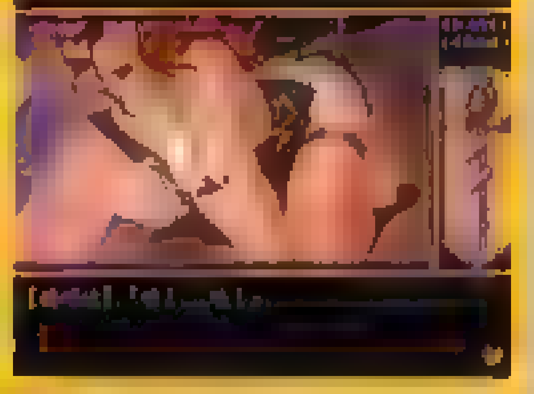
這個冒險遊戲是走日本的PC-98系列的風格，畫面解析度是採用640×480×16色的模式。整個遊戲分為兩個部份：第一部份為驚險、香豔、刺激的文字冒險遊戲，玩家扮演主角，周旋在這場國際黑暗組織與情報單位之間的爭戰中。在整個遊戲的進行中，玩家可以用系統所提供的指令如『看』、『交談』、『思考』等等的互動指令探索劇中的人事物，也可以用移動指令更換事件場所，這個遊戲的空間背景橫越美國、日本、南美及南極各地，劇中穿插大量的動畫，文字則採用24×24的中文字型，操作以鍵盤為主，在遊戲過程的幾場槍戰中，則可以滑鼠為射擊工具。

香艷火辣的看圖遊戲



第二個部份是看圖遊戲模式，它是以拼圖的方式考驗玩者的智力、反應及記憶力，玩者必須在限制時間內將散亂的圖塊移回其原來的位置，便可進入下一關。

限制級的國產遊戲


限制級的畫面—【18禁】！

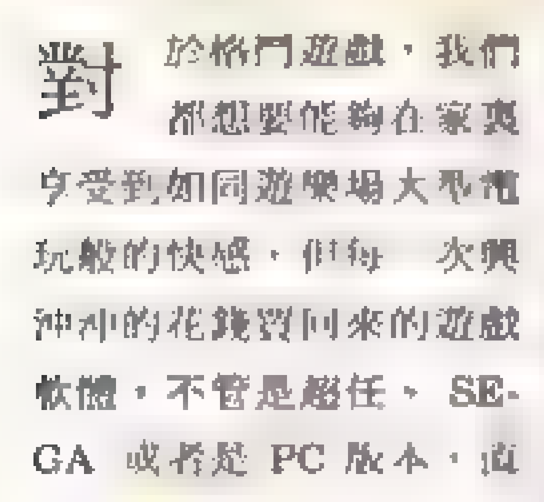
由於主角在打殺掉的冒險途中，有著近乎使人羨慕般的奇妙運氣，因此豔遇不斷，過程中有不少養眼的妹妹（ㄇㄟˇ ㄇㄟˋ）亮相，以限制級的尺度演出，也因此發行的緯翔資訊自動地將其列為18禁（18歲以下青少年不得購買）的限制級遊戲軟體。

如果你是故事的主人翁，你將如何自處於這場黑白兩道的爭戰呢？是敬而遠之的逃避？還是勇敢的面對種種挑戰？還是有其他更聰明的方法呢？一連串的冒險及奇遇都將因你的決定而有不同的發展。

終極致命快打

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
格鬥	6MB	四月下旬	386 SX 以上 3M RAM
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
TEAM 17	精訊資訊	490 元	

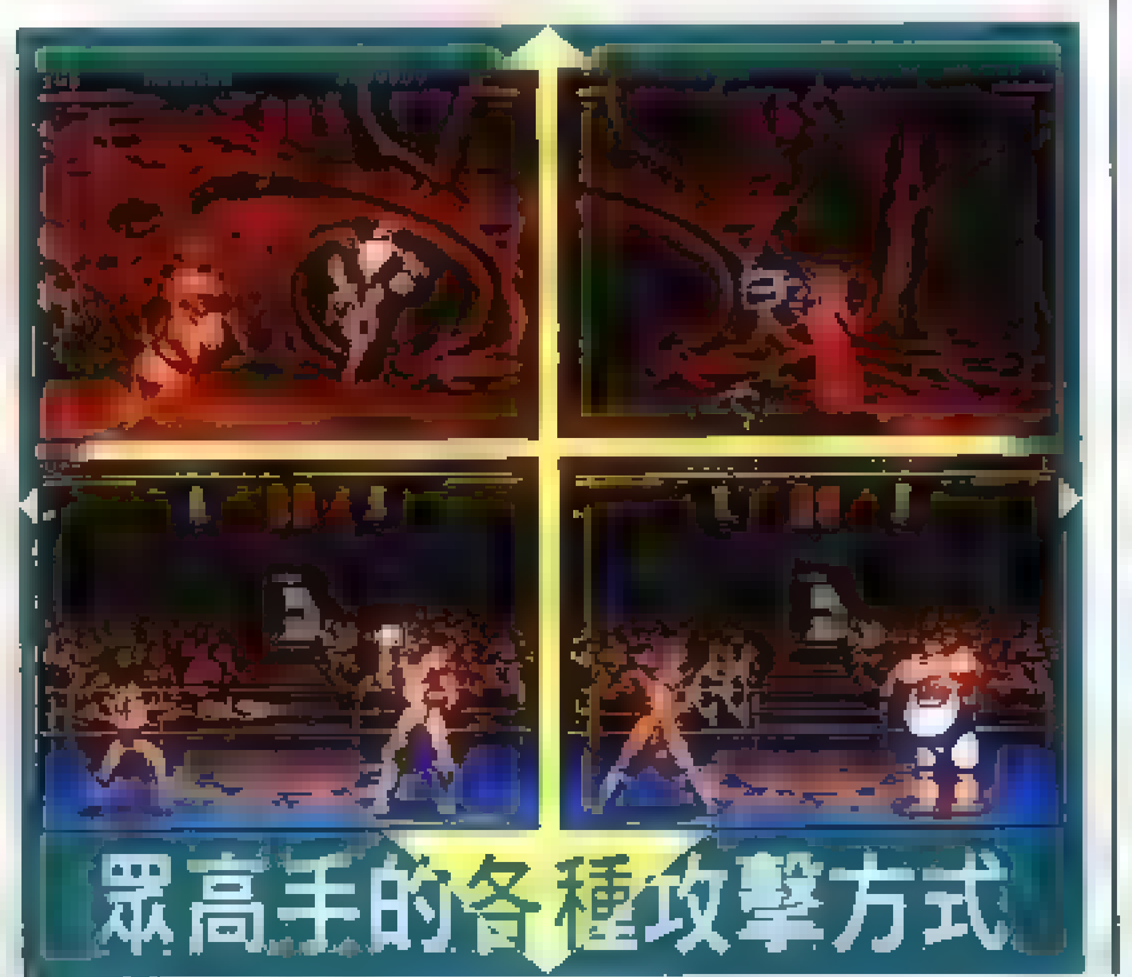




對於格鬥遊戲，我們都想要能夠在家裏享受到如同遊樂場大型電玩般的快感，但每一次興沖沖的花錢買回來的遊戲軟體，不管是超任、SEGA 或者是 PC 版本，直覺上都會認爲操作介面不太好用、音樂太遜了、太難過關了、畫面處理的不夠新、不夠快、不夠真實，結果就降低您對此遊戲的熱衷度。沒錯，這些都是格鬥遊戲的致命傷。今天要爲諸位快打迷介紹的，是一個即將由精訊公司發行的超級遊戲『終極致命快打』，而上述那些格鬥遊戲的致命傷，在這個遊戲中您是找不到的；找得到的就只有樂趣，能讓您一玩再玩，玩得都忘了是該睡覺還是去吃飯了。『終極致命快打』將上版本的一些特點加以強化了，下面一一的介紹爲您介紹：

多達二十一個的格鬥高手

這個由 TEAM 17 所設計的『終極致命快打』（ULTIMATE BODY-BLOWS），是精訊資訊目前所發行的『致命快打』的下一個超極格鬥遊戲。在『致命快打』裏共有十一位高手和您過招，是不是已經招架不住了呢？那麼這版『終極致命快打』裡有二十一位高手，足足多了一倍的數目，夠您奮鬥個七天七夜，且要不眠不休的對抗還不見的能夠將所有的高手一一收服呢！



整體效率比前作大爲提升

『終極致命快打』較前一版本改進非常多，爲了提升遊戲的整體效率，採用 WATCOM C 的記憶體保護模式來設計，所以您的電腦必須要是 386 以上主機且具備 3M 以上的記憶體容量。採用 WATCOM C 的保護模式來設計的成名遊戲有好幾個，隨便挑個遊戲讓您瞧一瞧，嗯，『毀滅戰士』這個遊戲怎麼樣？夠兇悍的吧。

音質更加背景音樂

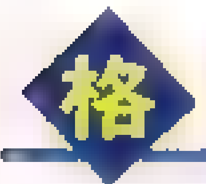
本遊戲的音樂是使用 MOD 的格式，大家都知道且也應該聽過 MOD 格音樂的感覺，雖然只用普通的聲霸卡，就可以做到如同 CD 般的音質，立體的音樂讓您有如進入電腦的幻境之中，使您在格鬥的同時更能打起一百二十萬分的精神來對抗強敵，且一個好的遊戲必須要搭配一些好聽且適當的音樂來突顯，這樣更能夠讓此遊戲活躍在電腦上，這項的改進是本遊戲的最大特色。





晰逼真的數位音效

這個版本的音效比前一版本的音效要來得多且要來的好，每一位格鬥家的招式及配合的音效更為完美，原本還要花個幾百元到大型電玩才能享受到的音效，在這個遊戲都能夠聽到，真是好感動！遊戲中的一些細節都考慮到了，有時您的對手還會發出怒吼聲；有些聲音還用迴聲的效果處理，使有身歷其境的感覺，特別是在懸崖湖底格鬥的那一場景印象深刻：除了激烈的格鬥聲外，您在涉水的同時，踩在水中的聲音都能清析的表現出來，雖然這是音效處理的一個小細節，但是筆者認為這個遊戲的精神在於設計者對於這套遊戲的用心程度上，也因此讓遊戲更增添幾份的真實度。



鬥規則的變化

在格鬥進行時的改進地方就很多了，像是發氣功，要開始發氣功時必須要先儲存您的能量，前版本的能量必須要存到滿才能發出，有時能量還沒聚滿就被對手解決掉了，但這個版本就沒有此一限制，一開始的能量格只有小格，讓您很容易就發出氣功，當要發出第二波時，您就必需要儲存比前一次還要多的能量。關於這點，筆者認為這可能是作者考慮到當您在運功時打了好幾發，也該會有疲憊困累的條故吧。此一改進更適合給新手們玩這個遊戲。



景圖數大為增加

背景的增加讓此遊戲更具可玩性，祠窟、競技場、軍事基地、原始叢林等，尤其以在懸崖湖底的決鬥，筆者就覺得效果非常好，當您在湖上與對手生死決鬥時，您會發現您與對手的身影都倒影在湖的表面上，並且忠實的映射出一舉一動，表現的恰當適宜。整體的背景景色足以讓您一邊玩一邊欣賞場景（但別被敵人給 K 掛了），其捲動的流暢度不在話下，若您曾玩過前一版本「致命快打」的話就會讚絕不已，這一版本的流暢度更數一流，因此格鬥起來的感覺不會讓您有遲鈍的失落感。

能 自由改變硬體搭配與對手設定

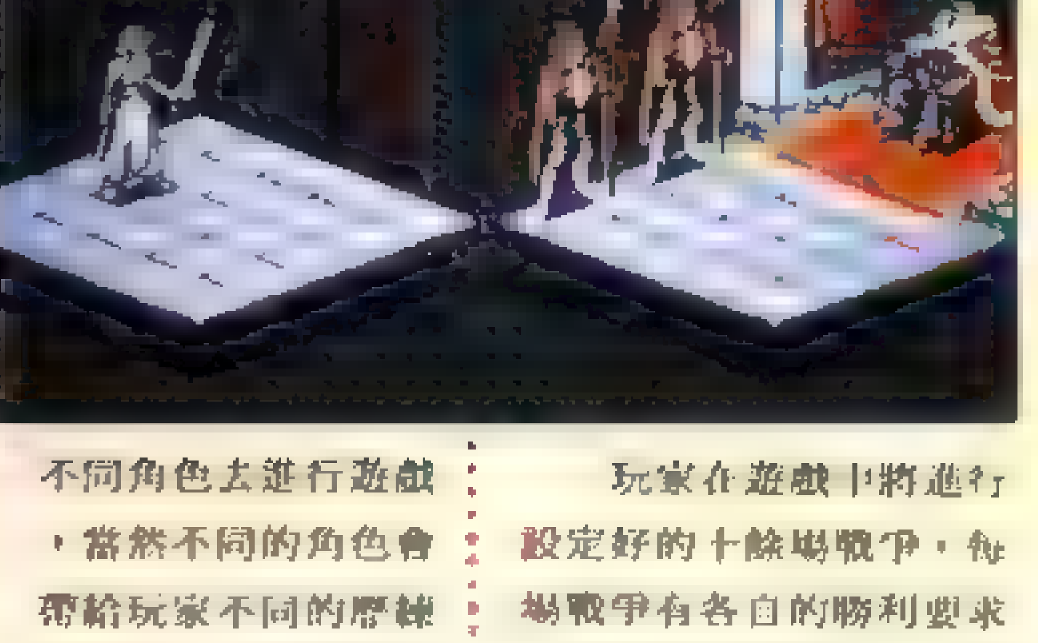
在主功能表選單上增加了 Ultra Sound 的音效卡，讓此音效卡的使用者更能身歷其境。此外，您還可以將對手的等級設定為初、中、高等三級，依您的功力來逐次升降。筆者三個等級都試過，果眞是有明顯的差別，可以讓您一玩再玩，每天筆者必定要火拼個幾百回合才過癮，那種快感是要您自己來享受才有辦法知道的。

「終極致命快打」是近期一片快打熱潮中整體的表現較為突出的一個，承襲前一代單鍵直覺式操縱法，能讓任何一位玩者依照說明書的指示，使出任何一種絕招。不像一般市面上常見的格鬥遊戲，對於絕招的使用操作日趨煩複，除了要連續按四五個按鍵外，時間差的把握要求的更是嚴格，不是個中的高手還眞的只有挨打的份。或許高手級的玩家會反問，只要一個按鍵還玩個什麼？事實上，格鬥遊戲的精髓在於對手之間攻守的直覺反應，使用絕招的刁難，只會使這一類遊戲推向適合少數人玩的極端。「終極致命快打」除了有簡易使出的絕招外，還有聰明靈活的　　位角色供您選擇，至於個中趣味只有等待您親自品味方能了解。好了！今天就談到這，我要趕場到別的地方去閒扯了，大家下回見囉……









[illegible]	預定容量	[illegible]	硬體需求
戰略 RPG	4MB	[illegible]	386 以上 VGA
製作公司	出版公司	國內代理	
PEGASUS JAPAN	華義國際	華義國際	

「魔界之泉」，一款具有 RPG 精神的 SLG 型態遊戲，玩家將可在此享受到 45 度斜視角的戰鬥、豐富的資料設定、多變的魔法、精緻的畫面，想必您迫不及待的想知道這是甚麼遊戲吧？

故事是發生在年代久遠的古老大陸：一個被遺棄的無辜嬰兒被殘酷的雙親丟入湖中溺斃淹死，不料這正好是具有實踐願望能力的魔法之泉，於是嬰孩的怨念化為無限的詛咒，大陸上所有的妖物因此得以突破禁咒，在光明下肆虐，而邪神的出現與野心家迪奧德的登場更使切的混亂陷入不可遏止的瘋狂，遠方天際逐漸濃稠的烏雲，似乎即將擊斷湛藍的天空與微弱的陽光……

遊戲的過程總共分為四大段落，這些冒險歷程將在大陸上的不同地區的國家發生，玩家可以選擇不同角色去進行遊戲，當然不同的角色會帶給玩家不同的歷練與驚奇，不過無論如何，故事是繞著造成妖魔肆虐與世局紛亂的魔法泉－貝歐拉之泉在上演的。

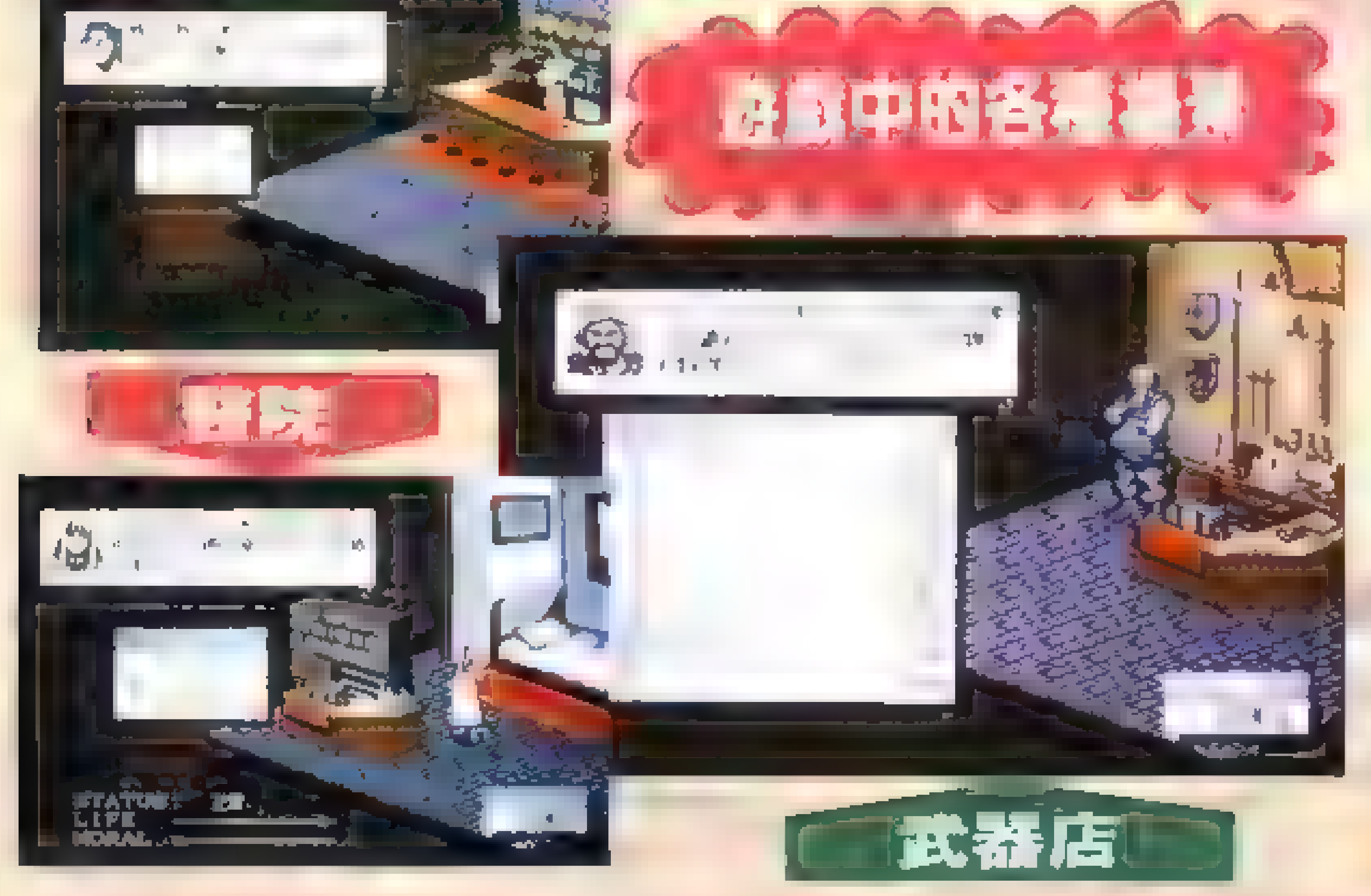
玩家在遊戲中將進行設定好的十餘場戰爭，每場戰爭有各自的勝利要求，取勝後便可進入下一場戰爭，中間並不時穿雜著城鎮或地下城的探索。

豐富的魔法及設定織成戰爭交響曲

戰爭階段當然以取勝為主要目的，為了盡情享受豐富畫面的趣味，戰爭時的主畫面雖然是使用了傳統的「前方鳥瞰式視角」，但當個別格鬥發生時即切入相當流行的 45 度斜角畫面，加上華麗的魔法，戰鬥部份時時帶給人畫面的新鮮感，而豐富的設定包括：火焰係、冰凍係、大氣係、精神係、召喚係、神聖係、黑暗係、特殊魔法等八大類法術，加上對應不同武器的多種攻擊防守技法，還有功能各異的物品，總而言之，戰鬥將是激烈而多變的過程。

酒店

遊戲中的各種設施









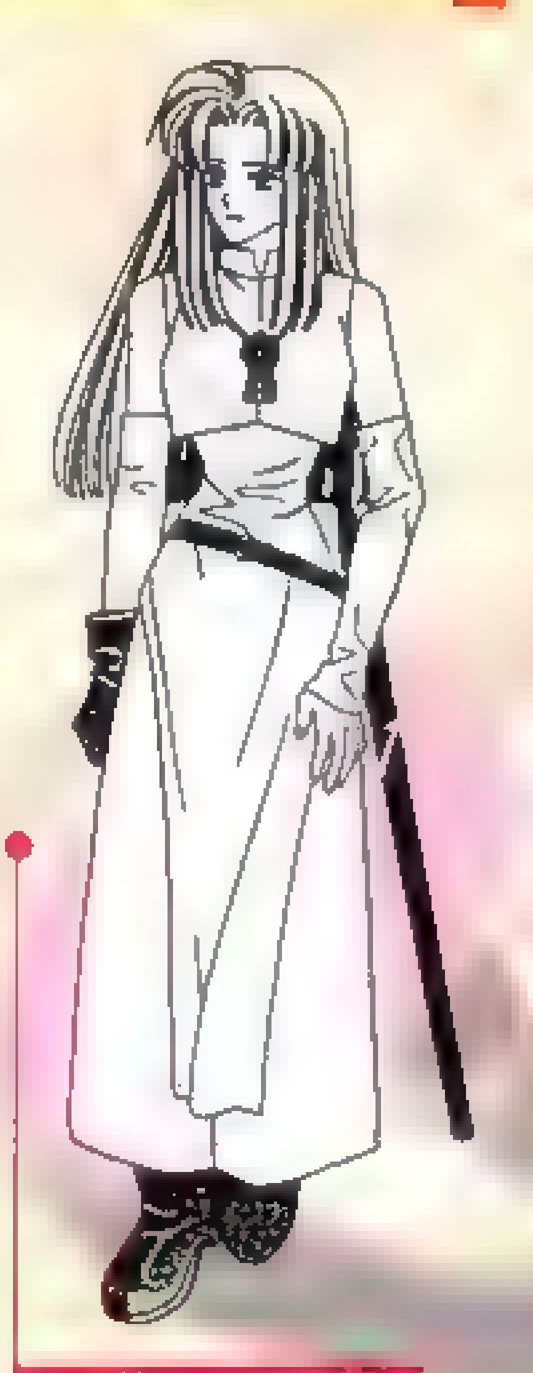
媲美歐美的人物設定，選擇更自由化

遊戲中為了加強遊戲者的體認感，對於角色的種種設定下了不少功夫，除了基本六項數值資料之外，還有臂力、活力、知性、敏捷等等十種不同的細部資料，當然還有各自的生活背景、身高體重等等，在此介紹主要四位角色給大家認識認識。

凱依‧巴魯

出身：摩黎多王國
性別：男
年齡：18 歲
階級：王子
摩黎多王國現今當政者一巴魯王的嫡子；充滿正義感，性格直爽急燥，凡事喜歡追根究底。深受巴魯王的寵愛。





佳蓮‧蒙得

出身：雅斯歐王國
性別：女
年齡：20 歲
階級：魔法騎士
宮廷直屬的魔法騎士，繼承父親遺志，繼續為王室效力，非常疼愛弟弟，一位負責溫柔的善良女性。

嘉亞‧可達

出身：傳爾王國
性別：女
年齡：17 歲
階級：弓箭騎士
在摩黎多戰役後，因而沒落的貴族可達家的千金，對於金錢非常小心翼翼，斤斤計較。性格卻活潑開朗勇往直前。



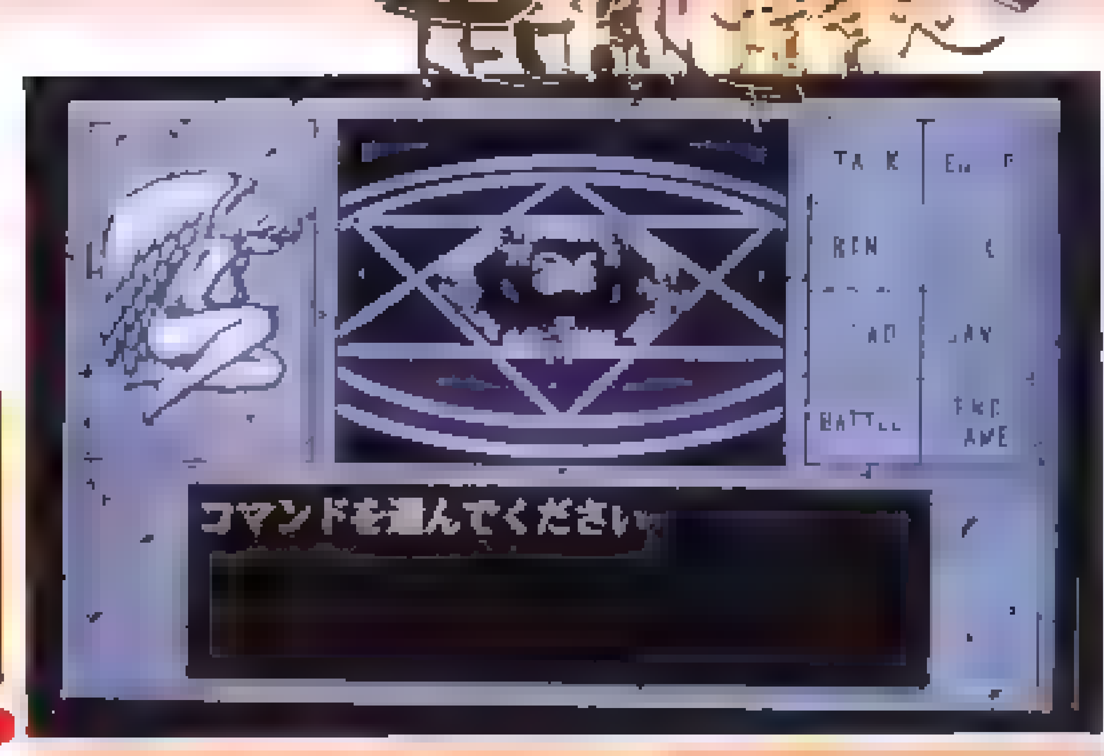


奧尼斯‧巴魯

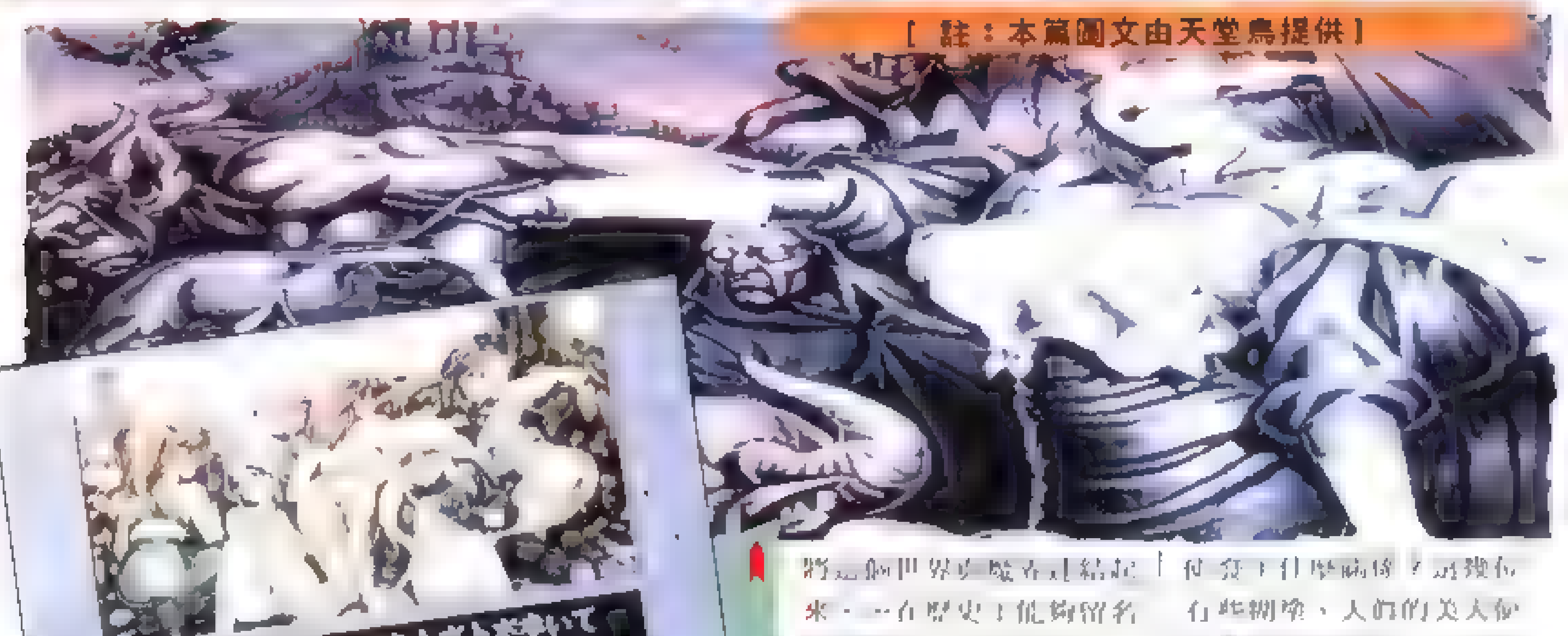
出身：野蠻皇國
性別：男
年齡：23 歲
階級：劍擊修士
[redacted]
一「銀狼」的隊長不時是位敦厚耿直的青年，一但進入戰鬥，則兇狠無比。深受野蠻皇帝的信賴。

魅惑美天使

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰略 RPG	7MB	四月	386 以上機種
製作公司	出版公司	預定售價	
PONY TAIL SOFT	天堂鳥	未定	



［註：本篇圖文由天堂鳥提供］



妖魔與美女的遊戲組合



戰鬥畫面



法師施用魔法恢復生命力

在一個遙遠的年代，一個人類與妖精族共存的世界中……這是一個盛行使用魔法的時代……在森林深處，怪獸背伏的邊境……這是有關12位勇敢少女們的戰鬥及冒險故事。據說有一位魔女名叫古蕾拉，她看起來非常年輕美麗，但這並不是「自然美」，而是她利用魔法的力量，維持她的肉體永不老化，因此她的壽命是凡人的數倍。不過，她常覺得日子過得十分無聊、乏味。

實際上，她也不知道她到底活了多久了。幾百年？甚至更久？人生本來是有喜怒哀樂，低潮高潮的，可是古蕾拉卻大部分都是索然無味的日子，空有美麗的外表有什麼用呢？邪惡的古蕾拉經過了長期的壓抑，她終於動起了腦筋，她心想她的魔法已很久沒有施展了，何不來一次大規模的召喚魔法呢？將這個世界的魔力集結起來，在歷史上能夠留名的魔法師，似乎還沒有人用過這麼強的魔法，古蕾拉心想：如能被稱為「史上最偉大的魔女」那該有多好啊！而且如果召喚成功的話，除了能得到名聲之外，整個世界都能掌握在手中，而且還可以脫離無聊、乏味、枯燥的日子了。

古蕾拉開始出發找尋施展魔法所要的「供品」，「供品」必須是年輕貌美的少女，如果是處女的話，更可讓古蕾拉發揮最大的魔力。「年輕的女孩一個接一個失蹤了……」「好像是被有名的魔女古蕾拉抓走的……」村子裏的人們都陷入了恐怖的氣氛中……」5位美天使決定出發消滅邪惡的古蕾拉，在前方的路上等候著什麼危機？異國的戰士及具有神力的神秘各將和美天使，發生什麼新的事？這裡有些糊塗，人們的美天使們即將展開旅程……遊戲開始時登場的主角只有5人，隨著故事發展，最多有12人加入。角色經由戰鬥及打敗敵人之後，經驗值將可提昇。全部的關卡共有29個，每個關卡的破關條件皆不相同，時間上亦有限制，通常為50日，必須把握時間，達成任務。本款遊戲是由日本PC-98系列所改版移植而來的，遊戲充滿日本美少女遊戲風格，除了驚險刺激的戰鬥之外，更可以欣賞美少女主角們天使的姿態，值得一提的，本款遊戲是由日本著名的PONY TAIL SOFT公司所設計的戰略RPG遊戲，在日本亦頗受玩家歡迎，天堂鳥公司特別精心挑選此款遊戲，預計於4月份正式推出，請各位玩家耐心期待。



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
RPG	7MB	四月	600K 以上記憶體 386 以上機種
製作公司	出版公司	預定售價	
GROCER	天堂鳥	未定	

連恩蒂肯王國是一個富庶的國家，不但礦產豐富，而且還有寶石等貴重的特殊資源。為了避免敵人前來侵略，有先見之明的連恩蒂肯國王建立了完備的軍事組織。而組織中最受到老百姓尊崇愛戴的便是由宮廷魔術師威斯德利亞所統領的近衛騎士團。這些騎士們不但受人尊敬，並且擁有相當高的收入，年輕人莫不以能成為其中一員而驕傲。談到近衛騎士團中最令人害怕的武器，人們第一個反應就會聯想到「守護者」，它是一種由宮廷魔術師注入了法力，使它能夠自己行動的鐵製巨人，威力異常強大，專門用來擊破前來侵略國家的敵國外患。

雖說這個國家因為強大的軍事力量而維持了十年的和平時期，但費盡心思創造出來的「守護者」，居然一次也沒有派上用場，而被放在一邊，差點就要生銹了。可是這次由於國王獨生女連恩莉亞公主的緣故，終於能夠讓這些「守護者」們再次一展雄風，炫耀王國的實力了。

說到這裡就必需提一下這件因公主而起的事件，連恩莉亞公主不但是國王的獨生女，也是全國中排名第一的超級重量級大美女；由於自小就備受周遭人們的呵護寵愛，更強化了她的個性，終究造就了她任性倔強、擇善固執、作風大膽，對性愛方面持有強烈好奇心的超級公主性格。

這位超級公主漸漸成長，終於邁入了適婚年齡，由於她的個性影響，使得她對自己的婚姻別有一套獨特的見解。第一原則便是不作政治婚姻下的犧牲品，寧願從王國的人民中挑選出一名「強壯溫柔、堅強又精通男女之事」的優秀男士，她認為唯有如此才能使自己得到幸福。

其實明眼人一看就知道，這種男人通常只有在愛情小說中才會出現（有時連愛情小說中都沒有），所以當公主央求宮廷魔術師威斯德利亞幫她設定挑選駙馬的考試項目時，可著實讓這位大名鼎鼎的近衛騎士團首腦花了好一陣子時間的工夫。

各種條件的權衡之下，威斯德利亞便設計了一座「理想男性養成迷宮」，迷宮裡包羅萬象，除了各種敵人外，競爭者之間也是站在敵對的立場，因此最後可以脫穎而出的人當然便是最強壯勇敢的一位。另外為了鍛鍊應試者男女之間的技巧，在每一層迷宮的出口也都設有先前所提到的「守護者」，只要應試者打倒「守護者」，就可以和美豔絕倫的女頭目親熱一下當作獎勵。什麼？你不喜歡和美女親熱！那可不行，因為如果不親熱就不能向下一層迷宮挑戰；「好色」也是公主選擇未來伴侶的條件之一哦！

自從連恩蒂肯王國公布了公主招親的消息之後，從各地前來應試的青年男子蜂擁而入，將整座城擠得水洩不通。每位應試者莫不使出渾身解數蒐羅各種強力的武器與防具，以期能在「理想男性養成迷宮」內展現身手，在抱得美人歸的同時，順便取得下一任國王的繼承權。

玩家在遊戲中操作一位名叫塞斯的主角，由於他的父母是在出外旅行中，所以過著一個人的生活。後知後覺的他在得知公主招親，匆忙趕往報名時，只見前方萬頭鑽動，似乎有百來人還排在他前面。一陣久候，終於輪到了塞斯填表，就在這一轉眼，熱情的公主趕上來就是一吻，吻得塞斯心中小鹿亂撞又不知所以然。原來我們的塞斯正好是第一千名報名者，這一吻是紀念之吻，真是傻人有傻福。而接受了幸運之吻的塞斯也從此陷入了對公主深深的迷戀之中，因為這一吻還是他的初吻。

造形可愛的人物及細膩的場景

回家後發奮振作的塞斯也開始認真起來，整理裝備前往迷宮挑戰。就在趕往武器站時，他才發現到一件悲劇，原來所有的武器和防具都被蜂擁進城的壯丁們搶購一空了。心頭由熱轉涼再轉冰的塞斯無精打采地晃進了櫻花食堂，看見塞斯哥哥愁眉苦臉的小櫻體貼地詢問他原因，並且一口答應包在她身上。只見她匆匆跑進廚房，左手提了一個中華鍋，右手拿著一個大湯杓出來，並且慷慨地借給了塞斯哥哥。既然已經沒有別的選擇，有總比沒有好。我們的主角就這樣把中華鍋用繩子繫在胸前當作鎧甲，手裡拿著長長的湯杓，很不搭調地朝向迷宮赴戰了。整篇爆笑的劇情也從此展開……。

此套遊戲是由日本著名的 Grocer 株式會社所製作，這家公司以畫工精緻，人物描寫細膩著稱，相信必能引起玩家們的另一種感受。天堂鳥資訊將於四月中旬發行，敬請期待。

註：本篇圖文由天堂鳥提供





遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	10MB	四月	386 以上 580K 以上 記憶體
製作公司	出版公司	預定售價	
FUGA	快樂天堂	未定	

本款遊戲「阿曼尼斯傳說Ⅲ」是以敘述女主角婷婷的故事而揭了序幕。

「我的故鄉藍克札姆世界，因人心的荒廢而滅亡了……。」

藍克札姆世界是「Ⅰ」和「Ⅱ」故事發生的舞台。在「阿曼尼斯傳說」一系列遊戲中的主角婷婷和里安，曾二度的從混沌神手中，拯救了這個世界。然而「Ⅱ」的結尾，衆神作了如下的預言。「如果人心荒廢，不凋花（永不凋零的花）阿曼尼斯謝了的話，藍克札姆就會滅亡！」也就是說「Ⅲ」故事進行當中，藍克札姆應驗了衆神的預言而滅亡了。因此，正體是 48 聖騎神衛迪的里安，如第 93 聖得神的不凋花阿曼尼斯花精婷婷，一起離開了滅亡的藍克札姆，來到多路姆恒星系的羅姆瑟星，在這個新世界裏，幻化成為人的形像，展開了新的生活。

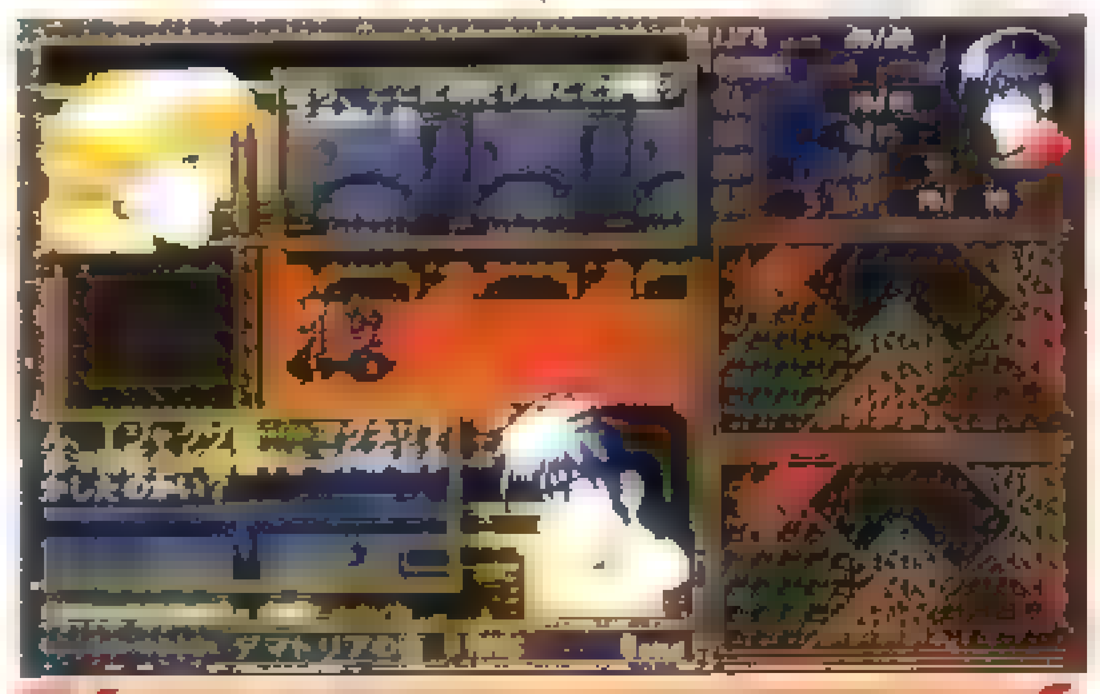
羅姆瑟星，一個如類似近世紀地球的世界，在這裏存在耶鐵斯、比拉、迪巴哈三塊大陸當中，耶鐵斯和比拉是有人大陸，耶鐵斯大陸是由尤第、夫爾、米亞、德萊曲個國家所統治，而比拉則由克蘭・古沙南國所統治。但是另一塊大陸迪巴哈，素有「黑暗大陸」之稱，相傳 500 年前，這塊大陸不但有人居住，還是文明的發祥地，後來經過一場變異，變成了人類無法寄居的惨寒大陸了。「黑暗大地迪巴哈」和有人大陸耶鐵斯、比拉有何關連呢？將帶來何種高潮起伏的劇情呢？請玩家拭目以待〃

話又說回來，里安和婷婷來到羅姆瑟星時，正好耶鐵斯大陸的對面，浮出了一塊島嶼，而這塊浮島，相傳是來自「黑暗大陸迪巴哈」，因此引起了各個國家的注意，當時在耶鐵斯大陸的國家之一米亞，非常重視此事，所以特派最新銳的海軍第一艦隊前往視查。視查的結果，這塊浮島滿載著來自黑暗大陸的妖魔鬼怪，正一步步地逼近米亞國。但是海軍第一艦隊傳來此項報告之後，便立即和米亞國斷了音訊，從此海軍第一艦隊就好像在世上消失了一樣……。



在此時，比拉大陸的大都市瑪格利亞，正開始流行著原因不明的睡病，而這種病的症狀，一患上病就會一直昏迷不醒，而後衰弱終於導致死亡。一聽到此項消息的夢師婷婷，意識到治療睡病乃是夢師的職責，就飛快地邀約里安出發前往瑪格利亞。但在途中卻遭遇了多重的困難，譬如前往格利亞的火車站，突遭軍隊襲擊，在陸路無法通行之下，轉由海路前往，不料好不容易上了貨物船歐陸卡號，卻又遭國籍不明的軍艦襲擊，雖歐陸卡號平安的逃了出來，但婷婷和里安總覺得軍艦好像是衝著他們來的，到底是為了什麼呢！……。

後來里安和婷婷兩人又繼續乘坐歐陸卡號，一路朝著瑪格利亞前進。屋漏偏逢連夜雨，此時又遭海賊來襲，於是婷婷和里安決定幫助歐陸卡號來消滅這些海賊。兩人便偷偷地潛入賊船，順利地消滅了海賊，並從海賊頭目處，救出一位年輕貌美的姑娘以及一位少女，和探聽到當初襲擊歐陸卡號的是德萊海軍艦隊，但是德萊海軍艦隊為什麼要攻擊婷


劇情豐富的人物對話

婷和里安他們呢？……。

聽了夏莉妮一番話後，婷婷就非常生氣的反駁。「我眞的會呀！不相信的話，那就以治療卡蒂的睡病來證明給你看〃」結果夏莉妮又損了婷婷，並說她是「外行」，後來婷婷實在氣不過「外行」這兩個字，所以乘夏莉妮休息之時，不顧夏莉妮的反對，決定私自進入少女卡蒂的夢中，爲她治療睡病，以出這口氣。之後里安也決定和婷婷一起進入夢中，雖然里安沒有夢節資格，但因爲他是絕對神當中的一位，所以進入夢中這件事，對他來說，簡直易如反掌。　在介紹夢中世界的同時，我們也來瞭解一下現實世界的時代背景。現實世界正值產業革命的擴張期，什麼是產業革命呢？簡單的說，就是指蒸氣機關的發明及普及，進而爆炸性的提高人類的生產力和輸送力的革命，因此隨著戲的進行，不只是機關車、蒸氣船，還有飛行船，戰車都會陸續登場，另外產業革命時期，也可視爲帝國主義的沸騰期，所以這個時代，也是各國在軍事上和外交上相互競爭的時代，隨著劇情的發展，將有各國軍隊陸續登場，興起各種事件的競演。和這樣的一個現實世界完全無關的夢中世界，這裏全然是一個不可思議，幻想的奇異世界！婷婷和里安進入卡蒂的夢中之後，里安的裝扮竟然改變了，以身穿網帽式的鎧甲和手握著劍的姿態出現，婷婷面對滿頭霧水的里安向他解釋著。「進入夢中的人，一般都是以夢中登場人物當中，最接近角色的姿態出現。我想，那個女孩可能是作勇者之夢吧！所以你就變成這樣了。」聽完婷婷的說明後，里安就放下心，還覺得這勇者裝扮蠻適合自已。在一座買賣武器的森林裏，聳立著一座神殿，而周圍圍著一群臉色沉重的人們，一問之下，才知他們的小孩都被抓走，然後關在神殿裏，里安兩人就決定幫他們救出小孩，所以毅然決然地進入了神殿中。神殿的入口處，有一位像是木頭人似的祭司守著，問她話也不回答，所以沒辦法只好往裏面走了進去，到盡頭時看到了一面黑色的鏡子，旁邊有怪物走來走去，而且鏡子前面，出現了夏莉妮，但是夏莉妮並不記得里安兩人，大概是因爲她不是由外面進到夢中的，而像是以夢中世界中的人物登場，據她說，她也是爲了救小孩而來到了這裏，但是卻無法到鏡子的那頭去，所以她就先退了出去，之後，里安兩人也試著進去，結果還是不行。所以里安兩人就決定暫時回頭，這時來到神殿的出口，看到祭師正在和夏莉妮說話，且像是說著，如果沒有辦法進到鏡子裏面，就無法救出小孩們。夏莉妮走了之後，我們就向祭司詢問詳情，這次祭司就開口說話了。她的名字叫查蒂。愛瑪，聽她說，整件事起因是因爲火神利浦拉突然發狂似的失去了控制，所以這世界因此變成了魔獸充斥的世界。而且抓走小孩子也是利浦拉所爲。聽了祭司一席話，終於知道原因是出在利浦拉，只要打倒利浦拉的話，就能治好睡病喔！然後他們又問夏莉呢有關神殿內的事情，根據她的說法，如果想要通過黑色鏡子，就必須把精神集中起來，但是因周圍有魔獸阻擾，所以根本無法集中精神。一知道原因之後的里安兩人，再回到神殿中黑色鏡子的地方，打倒魔獸後，走到鏡子前面，接著就到鏡子的另一邊了。鏡子的另一邊是迷宮，里安兩人很順利的出了迷宮，進到神殿的最裏面後，遇到了利浦拉。利浦拉說著。「進到這裏面來的人，你可算第一個吧！為仲克」好像爲仲克指的就是里安，所以里安就暫時以爲仲克的身份聽著利浦拉說，而此時利浦拉也自顧自的說了起來，但是，在這劇中裏，婷婷好像並不存在似的，因爲無論怎麼對利浦拉喊話，利浦拉一點都不理睬她。利浦拉和里安說著就展開了戰鬥，這時，如果使用對付老大的武器項目，就可輕易除掉利浦拉眼中只有里安存在而已。所以以里安爲餌，然後婷婷展開攻擊，就可解決掉他了。將利浦拉打倒，救出小孩之後，里安和婷婷也從夢中醒了過，接下來一直昏睡著的少女也醒了過來，整個治療總算是大功告成。此時船也快抵達瑪格利亞了。到達瑪格利亞之後，里安、婷婷又將會遭遇到什麼樣的追殺，怎麼樣解開呢？「阿曼尼斯傳說Ⅱ」將爲你揭曉謎底〃



中古歐洲風味的場景



98改版遊戲，保證美不勝收



這是一套由日本NEC-98移植至IBM PC並且中文化的遊戲。本遊戲在日本曾登上TOP10達數周之久，不管畫面，人物設定，戰鬥變化及劇情衝擊力等；都算是創新的設計。　RPG的瘋狂玩家們切勿錯過國內所引進層次最高的角色扮演遊戲，對於喜歡具有豐富故事背景之遊戲的玩家，更是一款不得多得的傑作，預計4月份由國內著名的天堂鳥資訊改版製作，子公司－快樂天堂發行，敬請各位玩家耐心等待。

【註：本篇圖文由天堂鳥提供】



特勤機甲隊2

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰略	未定	7月	未定
製作公司	出版公司	預定售價	
工畫堂	華義國際	未定	

美少女戰爭再出擊……

不知各位是否還記得在「歐姆尼惑星」上英勇對抗地球聯邦政府的重裝備美少女部隊？沒錯，就是隸屬於歐姆尼獨立政府軍的第三戰戰鬥大隊—「特勤機甲隊」！

公元 2535 年，爲解決人口問題而意圖強行收復殖民惑星歐姆尼的地球聯邦軍，不惜派出了大量聯邦部隊在歐姆尼惑星上發動了頗具規模的地面戰爭，這場戰事最後在在這群重裝美少女部隊的英勇抵抗之下，造成地球聯邦軍的節節敗退，而不得不與歐姆尼政府簽定了和平條約，結束了這場戰爭。

話雖如此，但是一紙薄薄的合約能代表和平真正的來臨嗎？地球上的生存環境每況愈下，聯邦政府在無力挽回的情況下，終於再度將解決方法指向歐姆尼惑星--這片唯一能讓地球上人民生存下去的綠色大地，而違背了當年所簽定的和平[illegible]……

繼 94 年相當受到好評的「特勤機甲隊」之後，華義國際再度引發了這場毀天滅地的星際戰爭，爲您推出這部續作—「特勤機甲隊 2—威力娃娃」！

在當年的戰火平息了之後，歐姆尼軍方爲了增強國防力量，決定開發一系列完全以戰鬥爲主的重裝強襲機動步兵，並且提升空中作戰能力。經過了長時間的整備，終於在簽署停戰協定的四年後，成立了一支特種機動裝甲暗殺部隊— 117 特務大隊。

這支部隊不接受歐姆尼軍方任何單位的管轄，完全自行作戰的神秘部隊，不但擁有一套獨立的指揮系統，且配備了各型威力驚人的特殊兵器當然裝甲也做了相當改進，新部隊的主力裝甲機種爲 X4 裝甲步兵、 S4-C 強襲型裝甲、 X4-R 偵搜型裝甲。除了地面武器之外，這支特務大隊還配備了歐姆尼軍方的最新武器、綽號「裝甲開膛手」的空中殺手—裝甲攻殺型快速直升機。

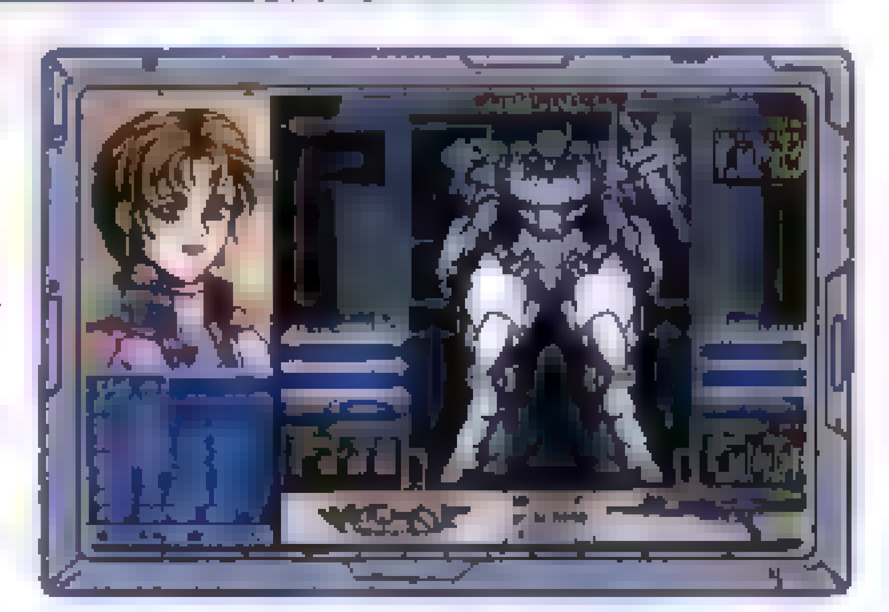
爲了能夠完全駕御這些新式武器，並能夠主動出擊，掌握戰場狀況，軍方找到了部份當年第三勤務大隊（特勤機甲隊）的隊員，並增加了六名新隊員：亞瑟、米蒂、菲依絲、米茜德、瑪可、琳森……等。當然，這支特務大隊維持了原有傳統，全部成員仍舊以未滿 20 歲的美麗女殺手來擔任。

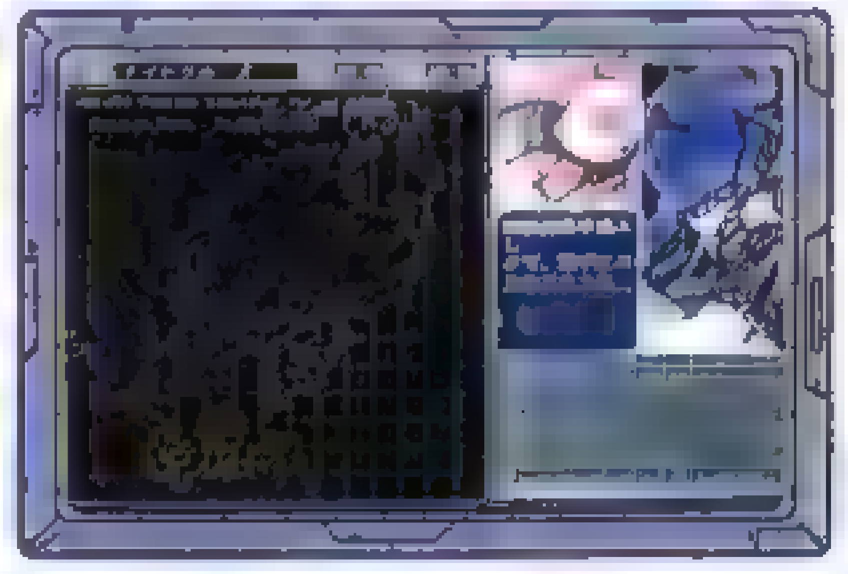
說了這麼多背景資料，實際上的改變有多少呢？

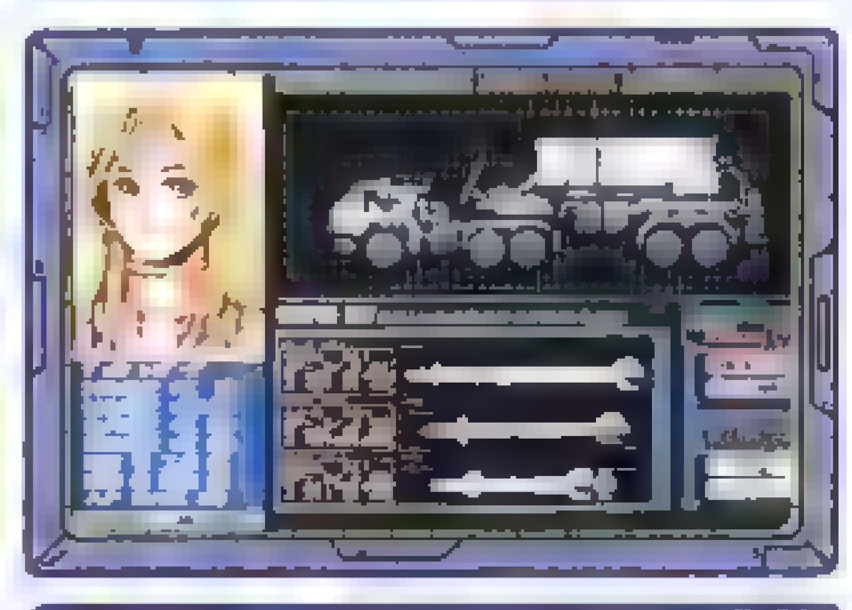
首先，這回玩家得自行擬定作戰計畫，空降部隊、砲援部隊、主力部隊、支援部隊等等的兵力分配，以及各部隊投入戰場的時機，玩家必須自行分析判斷，如此一來除了一代中駕駛員與配備武器的選定之外，玩家的負擔增加相當多，不過既然是獨立部隊，當然就得自行設定計畫，並承擔後果。

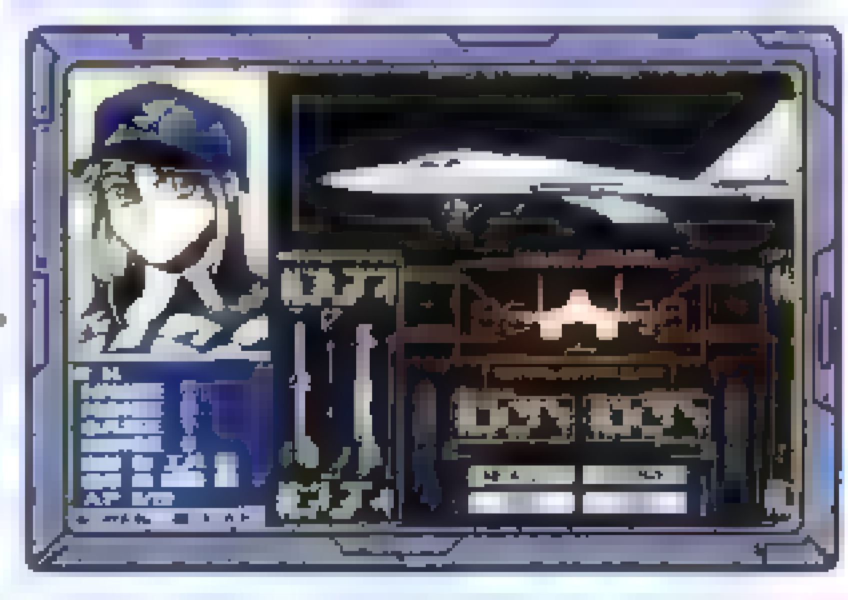
另外，在實戰上由於兵器已有新的發展，所以運用方式應料酌調整，打擊設定方面由損傷百分比的方式改成受損部位的方式，而操作界面的調整玩家一眼可見不再多言。

想來這款遊戲可以爲您帶來不少樂趣，當然，在這關係地球及歐姆尼人民生死存亡的戰爭中，只有你才能寫下決定性的一筆。

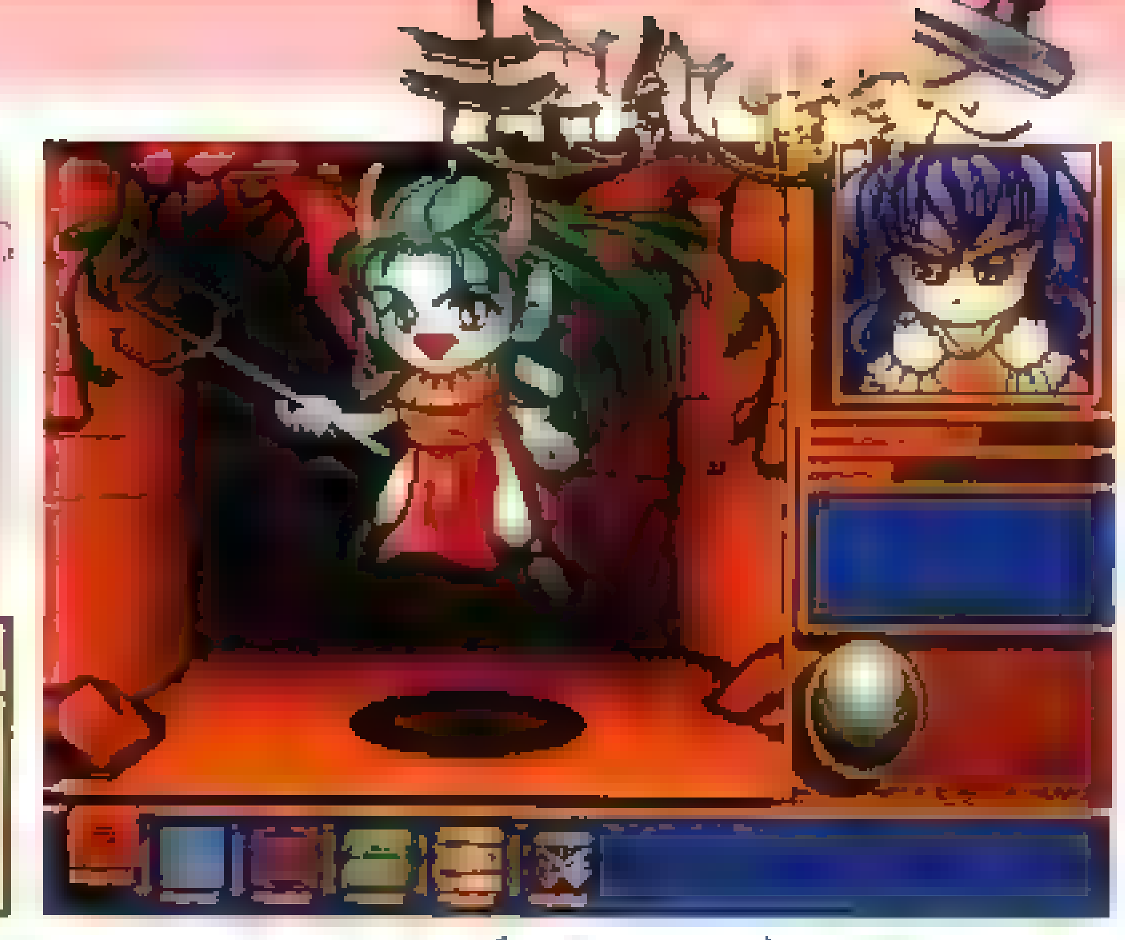








魔法公主大冒險



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
RPG	未定	84年4月中旬	未定
製作公司	出版公司	預定售價	
鷹揚資訊	未定	未定	

〝魔法公主大冒險〞的女主角是一位美麗？善良？表情豐富！的小女孩了，為了從事魔法修行將要出發去尋找六本魔法經典與無數財寶的下落，她所要探索的是一個充滿各式迷宮、洞穴與機關的世界，這些機關在開發人員精心設計之下，將帶給玩家一趟充滿了各式驚奇與發現的冒險之旅。而在這冒險的旅途上玩家所將碰到的將不再是那些兇惡、恐怖的各式妖怪，而是許多造形可愛，古怪搞笑的敵人，配上幽默風趣的對白之後，即將引爆十足的爆笑威力。

在以往，只要一提到 RPG 遊戲總不免令人聯想到刀啊、劍啊、魔法啊、冒險者啊繩繩，還有與黑暗大魔王之間永不妥協的對抗，無止盡的廝殺，但是，在鷹揚資訊這次的〝魔法公主大冒險〞之中，這種打打殺殺的血腥場面將不再出現，取而代之的是，無限歡樂與爆笑十足的新式 RPG 風格。

不同的角色扮演遊戲 讓你玩得更開心

關於一般 RPG 遊戲中不可或缺的戰鬥部份，遊戲在戰鬥之中您將不再見到血肉橫飛的廝殺場面與面容猙獰的魔王與怪物，取而代之的是設定精密的魔法戰鬥系統與表情無辜的敵人。由於前面提到主角外出冒險的目的是要找尋六部古代的魔法典籍，所以每當您在迷宮之中取得一篇咒文時，就能擁有新的魔法可以使用。在遊戲中每一個敵人都有自己的屬性，想要以魔法攻擊，便要使用能夠克制其屬性的咒文。敵人的的表情十分豐富，隨著屬性的不同，被不同的咒文攻擊後會出現不同的結果，比方說用水的咒文將某個敵人淋濕後，再召喚冷風吹襲，您將會看見敵人被冰凍起來。

在傳統 RPG 中的等級提昇制在〝魔法公主大冒險〞中也被取消了，取代昇級的是各種咒文的『熟練度』，當玩家在使用某一種咒文成功的次數到達某一水準的時候，該咒文的攻擊能力將向上提昇一級，而玩家此方面的能力也就更強了。在遊戲中共有風、土、水、火、光、闇等六種魔法系統，集合成六本魔法書，分別埋藏在八座龐大、複雜且充滿機關的迷宮中，當然也安排了許多不同的道具與財寶，等著玩家運用智慧將之一一發掘！！

遊戲的主人翁〝魔法公主〞是一個對甜食著迷的女孩，所以在她的背包中，帶著吃不完的蛋糕、巧克力糖與小熊餅乾……，問題是：她經常肚子餓，所以玩家得不停的尋找寶箱裡的零嘴，好提供她繼續前進的動力。

全新設計的〝歌劇式〞劇情表現手法與城鎮介面，將遊戲中所有的故事都一一搬上舞台來演出，當玩家坐在電腦螢幕前看台上小娃娃們賣力的表演配上各種有趣的旁白，那種氣氛令玩家感覺到自己彷佛正置身在劇院中欣賞一部精緻的舞台劇一般。

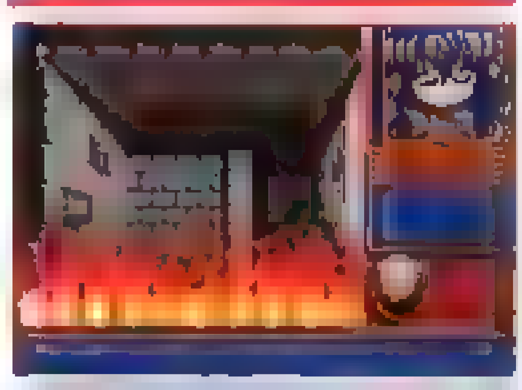
永遠探索不完的神秘，永遠發掘不完的秘寶，永遠解不完的謎題與永遠笑不完的劇情，是這款遊戲充滿信心的承諾，鷹揚資訊將於4月中推出的「魔法公主大冒險」，相信將會帶給您全新感受。

各種可愛的場景造型





各種施法效應畫面





天下無敵

■類　別：動作　■出版公司：歡樂盒
■容　量：10MB　■發售日期：四月下旬

這款遊戲可能是歡樂盒的春節獻禮，毫無疑問的這是再標準不過的快打遊戲了，據稱這款遊戲與戰虎的製作模式甚為接近，都是由臺灣與韓國聯合製作，記得以前網路上曾出現韓國製的快打SW，當時得到不少玩家的讚賞，現在這款快打想來也有相當的水準吧！

天下無敵的遊戲中總共提供玩家八位角色進行遊戲，這些角色各具風格，還有不少張的動靜畫在角色出場前後 SHOW 給玩家欣賞，遊戲中各角色也有不同的招式相生相剋，聰明的電腦會伺機攻擊，玩家一不小心就會被打得滿地找牙了。

當然，整日與電腦對打終究有不足的遺憾，所以遊戲中也提供兩人同玩的遊戲，各位不妨先偷偷練好各招密技，再找你最看不順眼的傢伙對戰，雖不能真正打他一頓，倒也略減心頭之恨了。

這款遊戲預計四月中旬推出，玩家必須有 386 以上的機器與 2MB 的記憶體，還有 10MB 的硬碟空間，附帶一提，天下無敵支援 MT 32 喔！






戰虎之沙漠行動

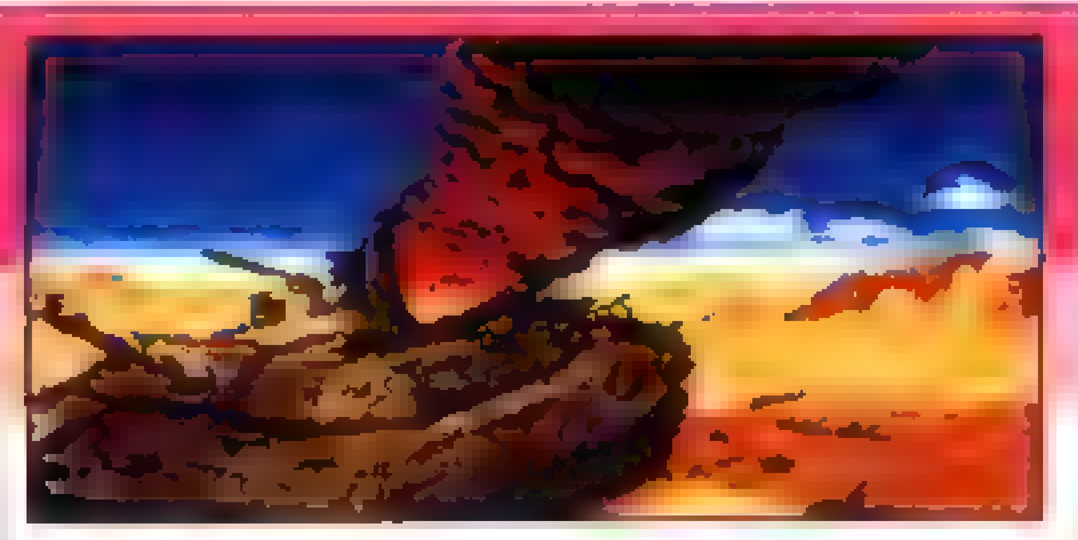
■類　別：模擬　■出版公司：歡樂盒
■容　量：10MB　■發售日期：三月底

你嫌正統坦克模擬遊戲太繁雜嗎？你幾乎大型電玩的坦克射擊遊戲嗎？現在你可以有更好的選擇喔！臺灣、韓國兩地聯手製作的坦克射擊模擬遊戲－「戰虎」，為你帶來不同的感受。

戰虎由歡樂盒公司臺灣、韓國分公司聯手製作，玩者將可以在沙場上駕駛心愛的坦克車衝鋒陷陣，面對敵方大量的坦克、碉堡、裝甲車輛，甚至是攻擊直升機，你決不是孤軍的一人，適時呼叫空中支援，小心掩護隊友前進，將是你在二十餘場戰役中求生的不二法門。

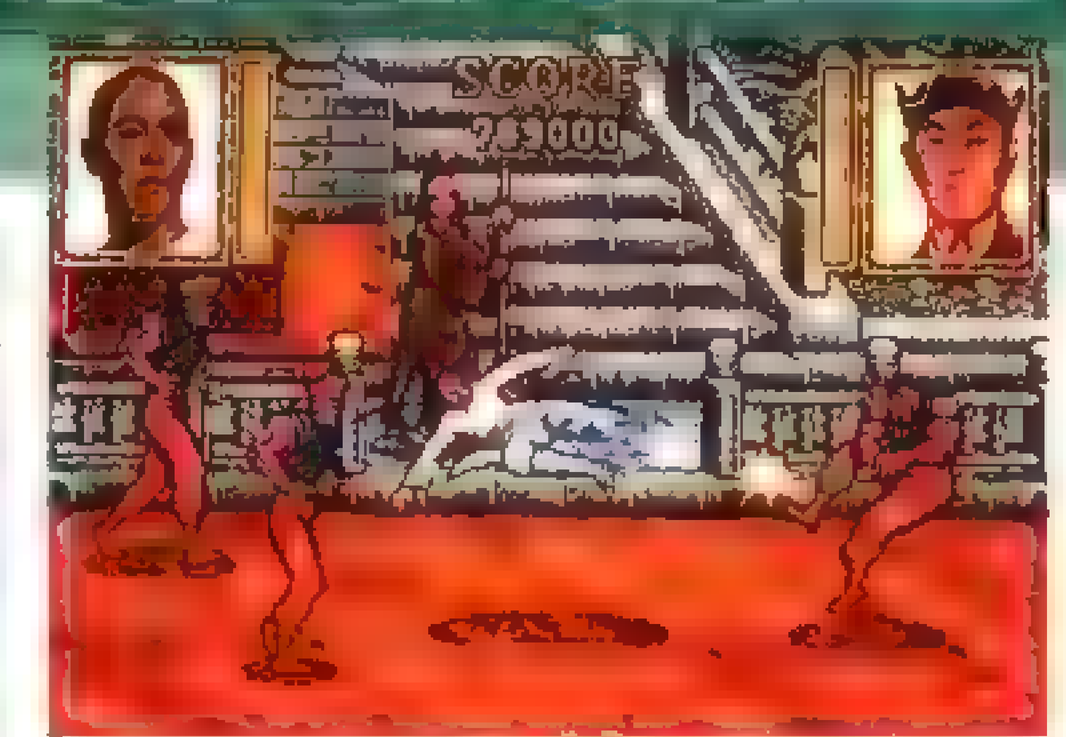
遊戲中最大的特色就是玩家可以輕鬆享受馳騁沙場與獵殺目標的樂趣，適度簡化之後的操作使玩家不須為繁瑣的雜物分心，只需專注於操作砲臺方向以及坦克前進，而中文訊息的設計更是相當適合「語言障礙」的玩家，總之，整體上完全以娛樂為導向的設計應該是相當貼心的。

這款遊戲目前已進入完工階段，預計四月初發行，玩家只要備妥386SX以上的電腦，2MB RAM 以及區區五百元就可以享受到它！




黃飛鴻之鐵雞鬥蜈蚣

■類　別　動作
■容　量：未定
■出版公司：歡樂盒
■發售日期：五月下旬





最近這幾年「黃飛鴻」這個名字忽然紅起來了，不但拍成電影、連續劇、短劇，這會兒居然攻向電腦螢幕啦？

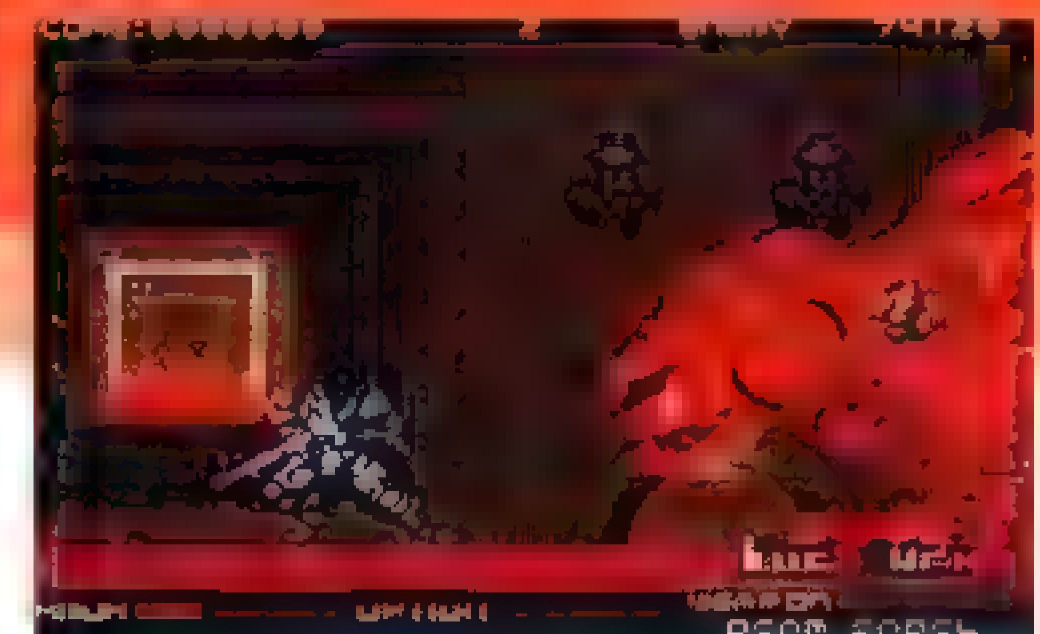
據稱歷史上真有黃飛鴻這個人，他的飛鴻二字取自「飛鴻踏雪泥」一句，當然這不是重點，重點是歡樂盒這次推出的黃飛鴻可不是隨隨便便的黃飛鴻，他可是李連杰版的黃飛鴻，大家可知道單李連杰這三字就値多少錢嗎？

從照片上各位應該可以看出來這款遊戲是橫向捲軸的動作格鬥遊戲，玩家將控制主角黃飛鴻穿過布滿敵人的街頭巷尾，並打倒各關魔頭，完成為民除害的工作。

這款遊戲目前預計推出光碟版與磁片版兩種，光碟版上將會有鐵雞鬥蜈蚣的部份劇情，磁片版則僅有遊戲本體，玩家可以依各自需要做選擇，爲了順暢的進行遊戲，玩家必須備有 386SX 以上的機器與 2MB 的 RAM，遊戲並支援搖桿與 GM。此外，這款遊戲並非「合作」產品， 而是道道地地的 MIT 喔！

機甲神戰

■類　別：射擊
■容　量：15MB
■出版公司：歡樂盒
■發售日期：五月下旬





你期望在 PC 上玩到動作順暢、畫面華麗的捲軸遊戲嗎？別心急，它快出現了。

歡樂盒公司繼黃飛鴻、戰虎、天下無敵之後，將推出以下這款機器人捲軸動作遊戲，據稱本遊戲是由臺灣、日本合作的產品，在日本已經上市，如果一切順利的話，臺灣的玩家預計於五月中就可以與這款遊戲見面了。

遊戲中玩家將操作機器人，在螢幕上的橫向捲軸通道中進行戰鬥，由於角色設計頗大，所以視覺效果甚佳，螢幕上大約可容下兩個通道的高度，這樣一來對同時出現的角色數也稍有限制，降低了硬體方面的負荷，遊戲的順暢度也得以提昇。

一如歡樂盒其他遊戲，這款軟體的訴求重心還是以簡單、易操作、娛樂取向爲主，相信玩者可以很快的進入狀況，盡情享受這款遊戲所帶來的樂趣。



新片動向

提供國內出片

I月份

2日 ●光明聖使團 《天堂鳥》
類型：策略 售價：720元

6日 ●勁爆美國職棒94《軟體世界》
類型：運動 售價：500元

●模擬城市2000資料片摩登都會篇 《電腦休閒世界》
類型：模擬 售價：360元

2日 ●銀河帝國大決戰豪華版全集CD版 《軟體世界》
類型：戰略 售價：500元

19日 ●奇妙大百科2 《軟體世界》
類型：智育 售價：460元

26日 ●鬼屋魔影3中文CD版 《電腦休閒世界》
類型：冒險動作 售價：1000元

上旬 ●轉校生 《天堂鳥》
類型：養成策略 售價：未定

●世紀末商業革命 《光譜》
類型：策略 售價：未定

●古大陸傳說 《松崗》
類型：RPG 售價：未定

●太空奮鬥記 《松崗》
類型：RPG 售價：未定

●大競技場CD版 《第三波》
類型：射擊 售價：1111元

●空戰英雄精典系列CD版 《第三波》
類型：模擬 售價：未定

●異星特警CD版《第三波》
類型：射擊 售價：980元

●雲絲頓賽車CD版《第二波》
類型：模擬 售價：580元

●大君主戰役CD版《第三波》
類型：模擬 售價：980元

中旬 ●魅惑美天使 《天堂鳥》
類型：RPG 售價：未定

●突擊 美少女 《精訊》
類型：動作 售價：未定

●遊戲修改大師 《精訊》
類型：工具 售價：420元

●小沙彌 《傑克豆》
類型：動作 售價：未定

●飛虎戰將 《第三波》
類型：模擬 售價：580元

●夢魘 《第三波》
類型：冒險 售價：580元

●太空小英豪CD版《第三波》
類型：益智 售價：未定

●太空大富翁CD版《第二波》
類型：益智 售價：未定

●美國內戰CD版 《第三波》
類型：戰略 售價：未定

●魔界之泉 《華義》
類型：RPG 售價：600元

●屠龍騎士III 《智冠》
類型：RPG 售價：650元

●武將爭霸2CD版 《精訊》
類型：動作 售價：880元

●魔法公主大冒險 《智冠》
類型：RPG 售價：560元

下旬 ●逆玉王 《天堂鳥》
類型：冒險 售價：未定

●阿曼尼斯傳說III 《天堂鳥》
類型：RPG 售價：未定

●殖民計劃 《光譜》
類型：策略 售價：未定

●飛虎戰將CD版 《第三波》
類型：模擬 售價：780元

●夢魘CD版 《第三波》
類型：冒險 售價：760元

●天下無敵 《歡樂盒》
類型：格鬥動作 售價：未定

●機甲戰神 《歡樂盒》
類型：動作 售價：未定

未定 ●仙劍奇俠傳 《大宇》
類型：RPG 售價：660元

五月份

3日 ●死亡之門CD版《軟體世界》
類型：冒險 售價：800元

10日 ●諾曼第登陸 《軟體世界》
類型：戰略 售價：540元

17日 ●機甲神兵系列--大競技場 《軟體世界》
類型：動作 售價：420元

24日 ●阿拉丁傳奇 《軟體世界》
類型：RPG 售價：540元

31日 ●卡通快打 《軟體世界》
類型：動作 售價：240元

●模擬城市2000中文CD版 《電腦休閒世界》
類型：模擬 售價 800元

上旬 ●決戰保齡球 《九藝》
類型：運動 售價 未定

●女子高校日記 《天堂鳥》
類型：養成策略 售價 未定

●異星突擊 《旭光》
類型：冒險策略 售價 未定

●極速天龍 《松崗》
類型：人物冒險 售價 未定

●臥龍傳 《松崗》
類型：戰略模擬 售價 未定

中旬 ●超少女少女 《天堂鳥》
類型：養成策略 售價 未定

●絕地 眾神之詛咒 《新藝》
類型：冒險 售價 未定

下旬 ●卒業 《華義》
類型：策略 售價 未定

●恐龍美戰士 《天堂鳥》
類型：智育 售價 未定

●美少女特勤組 《天堂鳥》
類型：RPG 售價 未定

●惡魔的饗宴 《弘煜》
類型：RPG 售價 未定

[illegible] 《松崗》
類型：益智策略 售價 未定

●魔動王子 《松崗》
類型：動作冒險 售價 未定

●末日都市 《勁一番》
類型：RPG 售價 未定

●太陽神殿 《傑克豆》
類型：動作 售價 未定

●西飛鴻 《歡樂禽》
類型：動作 售價 未定

未定 ●王子傳奇 《慕堂》
類型：角色戰略 售價 未定

●少女.夢.天使 《慕堂》
類型：養成策略 售價 未定

●槍神 《禧翔》
類型 冒險 售價 未定

六月份

上旬 ●魔水晶物語 《天堂鳥》
類型：RPG 售價 未定

●阿達魔術師 《松崗》
類型 人物冒險 售價 未定

以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

中 旬
- ●魔水晶英雄傳Ⅱ　（天堂鳥）
  類型：RPG　售價：未定

下 旬
- ●聖少女戰隊2　（華義）
  類型：策略　售價：未定
- ●科學小飛俠　（天堂鳥）
  類型：角色戰略　售價：未定
- ●紅色的誘惑　（天堂鳥）
  類型：冒險　售價：未定
- ●風色幻想　（弘煜）
  類型：RPG　售價：未定
- ●亞里斯王物語　（松崗）
  類型：RPG　售價：未定

七月份

上 旬
- ●魔界聖女傳　（天堂鳥）
  類型：冒險　售價：未定

中 旬
- ●無敵幸運星　（天堂鳥）
  類型：智育　售價：未定
- ●FAR LAND STORY 1　（松崗）
  類型：策略角色　售價：未定
- ●特勤機甲隊2　（華義）
  類型：策略　售價：未定

下 旬
- ●新世紀興亡史　（天堂鳥）
  類型：戰略　售價：未定

未 定
- ●赤日　（世紀縱橫）
  類型：策略　售價：未定
- ●絕地叛將　（全崴）
  類型：戰略　售價：未定

八月份

中 旬
- ●十三支局　（松崗）
  類型：人物冒險　售價：未定

未 定
- ●刀劍決　（花道）
  類型：戰略　售價：未定
- ●魅力100%　（花道）
  類型：冒險　售價：未定
- ●死神兵解　（花道）
  類型：RPG　售價：未定

未定

- ●地魔獄　（佳帝安）
  類型：RPG　售價：未定
- ●魔月幻世錄　（佳帝安）
  類型：RPG　售價：未定
- ●天帝　（佳帝安）
  類型：戰略　售價：未定
- ●三國演義Ⅱ　（軟體世界）
  類型：策略　售價：未定
- ●西楚霸王　（熊貓）
  類型：RPG　售價：未定
- ●格鬥悍將　（熊貓）
  類型：動作　售價：未定
- ●水滸傳　（熊貓）
  類型：捲軸動作　售價：未定

軟體世界雜誌　1995・4月號

SCHEDULE

1	SAT	
2		●光明聖使團
3	MON	
4		
5		
6	THU	●破壞美國戰將94　○模擬城市2000資料片摩登都會篇
7	FRI	
8	SAT	
9		
10	MON	
11	TUE	
12	WED	●銀河帝國大決戰豪華版全集CD版
13	THU	
14	FRI	
15	SAT	
16		
17	MON	
18	TUE	
19	WED	●奇妙大百科2
20	THU	
21	FRI	
22	SAT	
23	SUN	
24	MON	
25	TUE	
26	WED	●鬼屋魔影3中文CD版
27	THU	
28	FRI	
29	SAT	
30	SUN	

預定

上旬
- ●轉校生
- ●世紀末商業革命
- ●古大陸傳說
- ●太空爭霸戰
- ●大競技場CD版
- ●空戰英雄精典系列CD版
- ●異星等警CD版
- ●雲絲頓賽車CD版
- ●大君主戰役CD版

中旬
- ●魅惑美天使
- ●突擊！美少女
- ●遊戲修改大師
- ●小沙彌　○飛虎戰將
- ●魔界之泉　○夢幻
- ●武將爭霸2CD版
- ●太空小英豪CD版
- ●太空大富翁CD版
- ●美國內戰CD版
- ●魔法公主大冒險
- ●龍騎士Ⅲ

下旬
- ●逆五王
- ●阿曼尼斯傳說Ⅲ
- ●殖民計劃
- ●飛虎戰將CD版
- ●夢幻CD版
- ●天下無敵
- ●機甲戰神

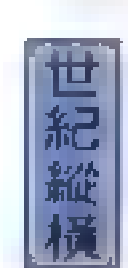
遊戲衛星台

截自 2 月 21 日至 3 月 20 日

精靈幻界



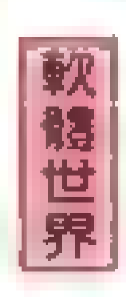
本遊戲的風格與風靡不錯的「天使帝國」相彷，故事敘述擔負滅罪的一次行動中，主角因時空交錯而捲入一場是非難分的漩渦中。若要了解最後隱藏之真相，玩家必須通過 30 個難度不同關卡的考驗才能洞悉全貌。



- ■記憶體 640KB
- ■音　效 A/S
- ■顯　示：V
- ■類　型：戰略
- ■發　行：磁片版
- ■售　價：510 元

金庸快打

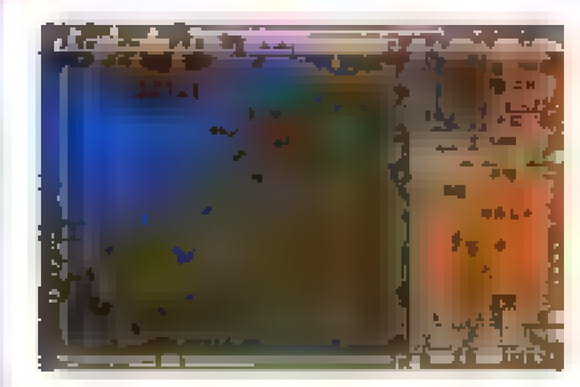
對喜歡看武俠小說的讀者而言，金庸的作品無疑的皆是經典創作。這會兒，其筆下各具代表性的人物都在遊戲中到齊了。你熟悉的郭靖、楊過、韋小寶等 13 名武林高手，將各自施展看家本領，為這場跨時空的武鬥大會做最賣力的演出。



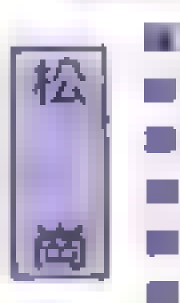
- ■記憶體：1MB
- ■音　效：A/S
- ■顯　示：V
- ■類　型：動作
- ■發　行：磁片版
- ■售　價：480 元

最長的一日

D-DAY THE BEGINNING OF THE END



歷史上著名的戰役，將完整地藉遊戲再次重現。由 1994 年 6 月 6 日開始，在不到一年的時間裡，玩家可選擇同盟國或軸心國部隊，在西歐戰場上進行第二次世界大戰，從諾曼第登陸到攻佔柏林，你有能力改變歷史嗎？



- [illegible] 640KB
- ■音　效 A/S
- ■顯　示 V
- ■類　型 戰略
- ■發　行 磁片版
- ■售　價 540 元

尋寶特攻隊

DIGGERS



時間與動作是本遊戲的兩大要素，在滿佈寶石的札爾格尼上，玩家可從四大族群挑選其一，並組成五人小組任意到 33 個充滿危險和財富的礦區進行採掘。但要注意的是礦坑內通常危機四伏，不小心可能會落得＂人財兩失＂的下場。

軟體世界

- ■記憶體：1MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：V
- ■類　型：動作戰略
- ■發行 磁片版 / 光碟版
- ■售價．400 元 /500 元

永恆之門

SHAR 3



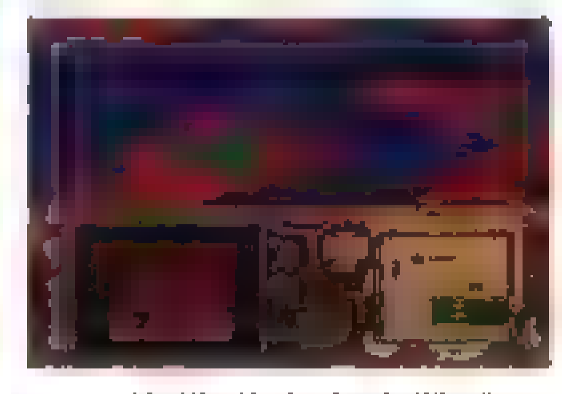
為[illegible]續集作品，遊戲中的冒險隊伍可從前作中轉送到這一代，繼續探險史詩的旅程與任務。五人組成的隊伍中，玩家除了可以選擇侏儒、人類及精靈外，更有新加入的半獸人與蜥蜴人等新角色。



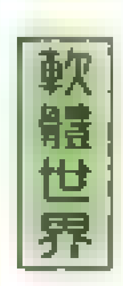
- ■記憶體．4MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：V
- ■類　型：角色扮演
- ■發　行：磁片版
- ■售　價：500 元

昆蟲大戰

BATTLE BUGS



人的世界會發生戰爭，昆蟲的天地同樣也會。Sierra 出品的「昆蟲大戰」即是以昆蟲世界的戰爭為主題的戰略遊戲。包括螞蟻、蟑螂…等 22 種各具不同能力的小蟲，將為披薩、可樂等美味的食物發動戰役，身為指揮官的你，該如何讓它們贏得勝利呢？



- ■記憶體 [illegible]
- ■音　效 A/S/P
- ■顯　示 V/SV
- ■類　型 [illegible]
- ■發　行 磁片版
- ■售　價 460 元

[illegible]格相當類似「文明」的中文策略遊戲，玩家將扮演一國之君的角色，從事科技研發、擴[illegible]

【遊戲配備代號】 A：Ad-Lib S：Sound Blaster/Pro G：General MIDI

中國



上，開墾建築等各類建國興邦的大小諸事。建立一個歷經萬代，屬於自己的不滅王朝。

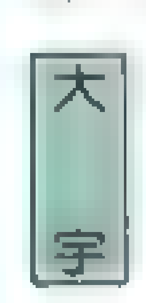


- 記憶體 4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示　V
- 類　型　策略
- 發　行　磁片版
- 售　價　660 元

明星志願



一款以培養明星為主的策略遊戲，玩家扮演「綺麗之夢經紀公司」的負責人，對旗下所屬的男女新人施以各種訓練，讓他們成為演員、歌星、模特兒這三類明星，以奪得「金像獎」、「金曲獎」、「最佳模特兒」三項大獎，完成老板的條件。



- [redacted]
- 音　效　A/S
- 顯　示　V
- 類　型　[redacted]
- 發　行　磁片版
- 售　價：600 元

禁忌蛇姬



遊戲玩法延續自該出品公司的前作「禁忌遊戲」，但續篇「禁忌蛇姬」卻在介面上做了大幅的改變，加上使用 MOD 配樂和純手繪的美少女畫面

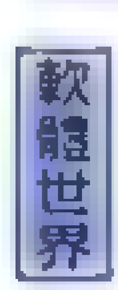
，玩家在解救五位少女的過程中，應可「聲色兼收」。

花道

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型　動作解謎
- 發　行　磁片版
- 售　價　490 元

福爾摩斯探案中文版

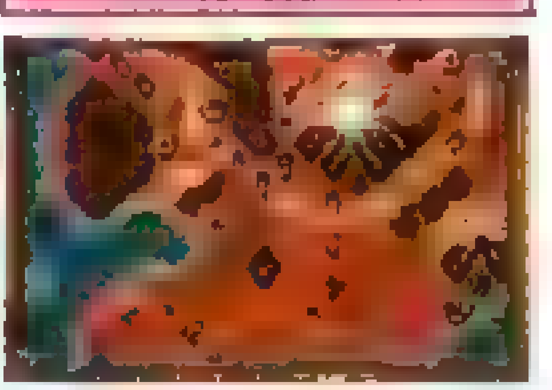
印象中的神探福爾摩斯，總是能利用任何蛛絲馬跡，追查出犯案的罪犯。現在你要扮演的即是這位大名鼎鼎的神探，在華生醫生的協助下，進行命案的搜查，將作案手法逐一揭穿無比的聞格了傑克編之技法。



- 記憶體　1MB
- 音　效　A/S/M
- 顯　示　V
- 類　型　冒險
- 發　行　光碟版
- 售　價　540 元

狂島浴血

BATTLE ISLE 2200



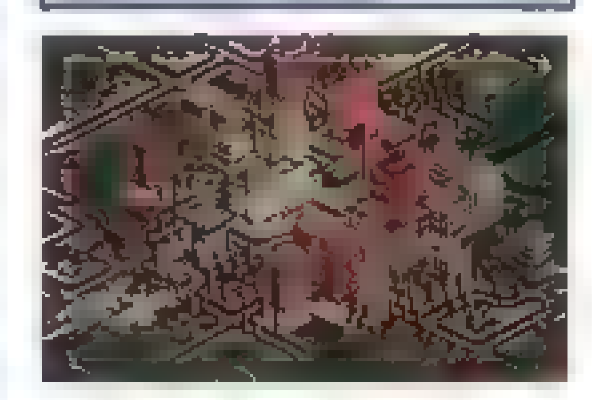
一套相當標準的科幻戰爭遊戲，遊戲中提供完整的線上資料查詢，每一種武器都有立體動畫式的展示效果。而且超過 50 種不同的陸海空部隊，在對戰時也都有精采的動畫表現。



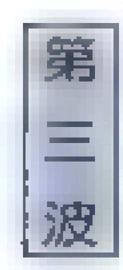
- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/M
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 發　行：光碟版
- 售　價　800 元

運輸大亨

TRANSPORT TYCOON



由 MIRCOPROSE 出品的一款經營類策略遊戲，架構良好的運輸網，並將物資、人員藉由各類交通工具運往所需之地，是遊戲中主要的工作。打敗競爭對手，建立自己的運輸王國則是遊戲的最終目的。



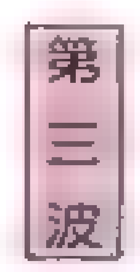
- 記憶體：4MB
- 音　效：S/P/M/G
- 顯　示　SV
- 類　型　策略
- 發　行　光碟版
- 售　價　780 元

星戰風雲

MAELSTROM



星戰風雲是一個傳統式的策略遊戲，整個遊戲透過一個叫 Executrin 2000 的終端機來進行戰爭、情報的收集、礦源的開採和科技的研發等工作。最終的目的就是保衛你所主宰的星球，免受侵略的命運。



- 記憶體：1MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 發　行：光碟版
- 售　價：480 元

ALONE IN THE DARK 2

由 INFOGRAM 出品的鬼屋魔影 2 是一款動作冒險遊戲，為拯救烏瑞

鬼屋魔影2



絲，康比踏入了人稱「地獄廚房」的深宅大院，進行除魔的老工作。但二代較為特殊的是，隨著劇情的發展玩家將可扮康比和格瑞絲二種角色。

■記憶體：2MB
■音　效：S/B
■顯　示：V
■類　型：動作冒險
■發　行：光碟版
■售　價　660 元

電腦休閒世界

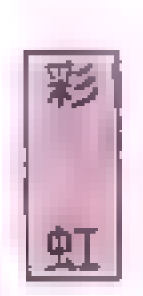
終極武器

AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET



以美國提康德洛加級巡洋艦，也就是你稱的「神盾級巡航艦」「為主角的海戰模擬遊戲。遊戲包含 80 年代到今日的現代海戰：福克蘭島，波斯灣，沙漠風暴，利比亞……等著名戰役以及訓練任務皆是遊戲中精彩的內容。

■[redacted]　4MB
■音　效、S
■[redacted]示　V/SV
■類　型　模擬
■發　行　光碟版
■售　價　578 元



彩虹

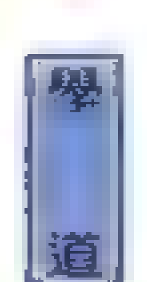
龍劍客

DRAGON LORE



遊戲型態兼有角色扮演和冒險解謎之成份，

為一3D 立體模式之遊戲，故事描述遭滅國之王子，由老僕扶養成人後，再度挑戰邪惡成為龍劍客。遊戲之語音，經過國內影視名人配音後，頗有搞笑的意味。



學道

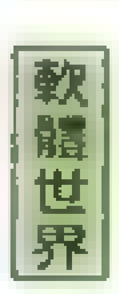
■記憶體：4MB
■音　效：S/P
■顯　示　V
■類　型　傳奇冒險
　·角色扮演
■發　行：光碟版
■售　價：1275 元

燃燒的野球

HARDBALL 4



ACCOLDE 的運動佳作，遊戲具有多種賽程可供玩家選擇。完整囊括 28 個美國職棒大聯盟隊伍，700 多位球員的資料和細料皆盡收遊戲之中，透過SVGA 的標示畫面與球員完美的動作表現，玩遊戲就好像在看電視實況轉播。

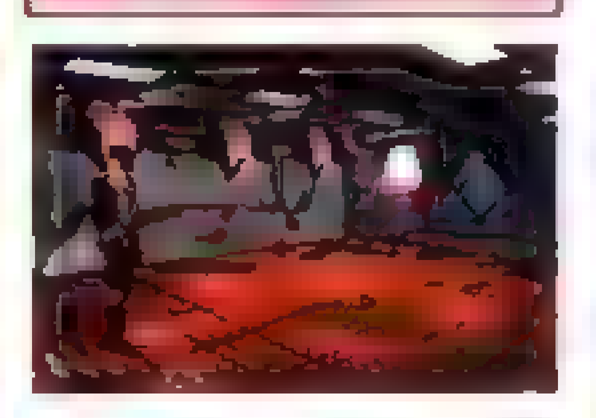


軟體世界

■記憶體　4MB
■音　效：A/S/P/M
■顯　示：V/SV
■類　型：運動
■發　行：光碟版
■售　價：800 元

生化悍將

CYBERIA



結合動作，冒險，解謎種類型的遊戲，主角是一個名喚 Zak 的 Cracker，因某次作案失風被捕，落入自由世界同盟手中，為了免除被判死刑，Zak 被迫前往西伯利亞荒原進行一項秘密任務。

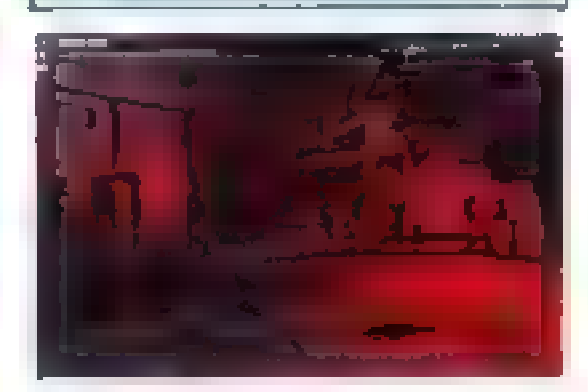


松崗

■[redacted]　4MB
■音　效　S
■顯　示　V
■類　型　動作冒險
■發　行　光碟版
■售　價　840 元

[illegible]

RISE OF THE ROBOTS



一套畫面精美的機械人格鬥遊戲，SVGA 的圖形看起來非常的細膩。遊戲中的七位角色其造型都設計的相當不錯，動作也蠻流暢的。但可惜的是在角色的選擇與操作上有些小瑕疵。

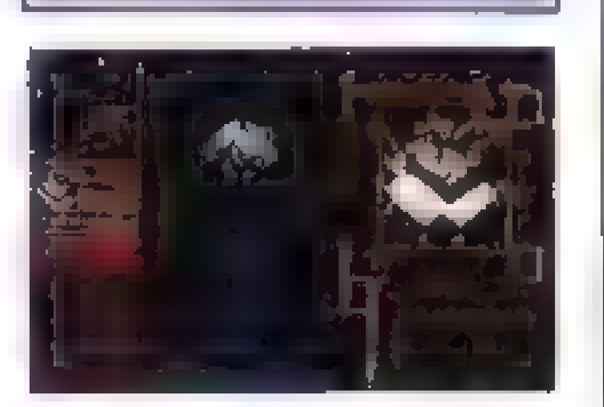


台灣晶技

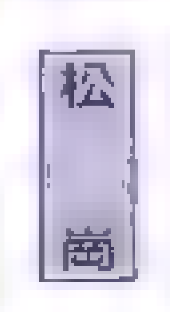
■記憶體　4MB
■音　效　S
■顯　示　V
■類　型　動作
■發　行　光碟版
■售　價　1200 元

魔獸爭霸

WARCRAFT



風格類似推出有一段時間的「沙丘魔堡Ⅱ」，是一套以中古世紀為背景的戰略遊戲，玩家可選擇扮演人類或半獸人進行一場接一場的任務。即時性的遊戲方式，讓人有親臨其境的快感。



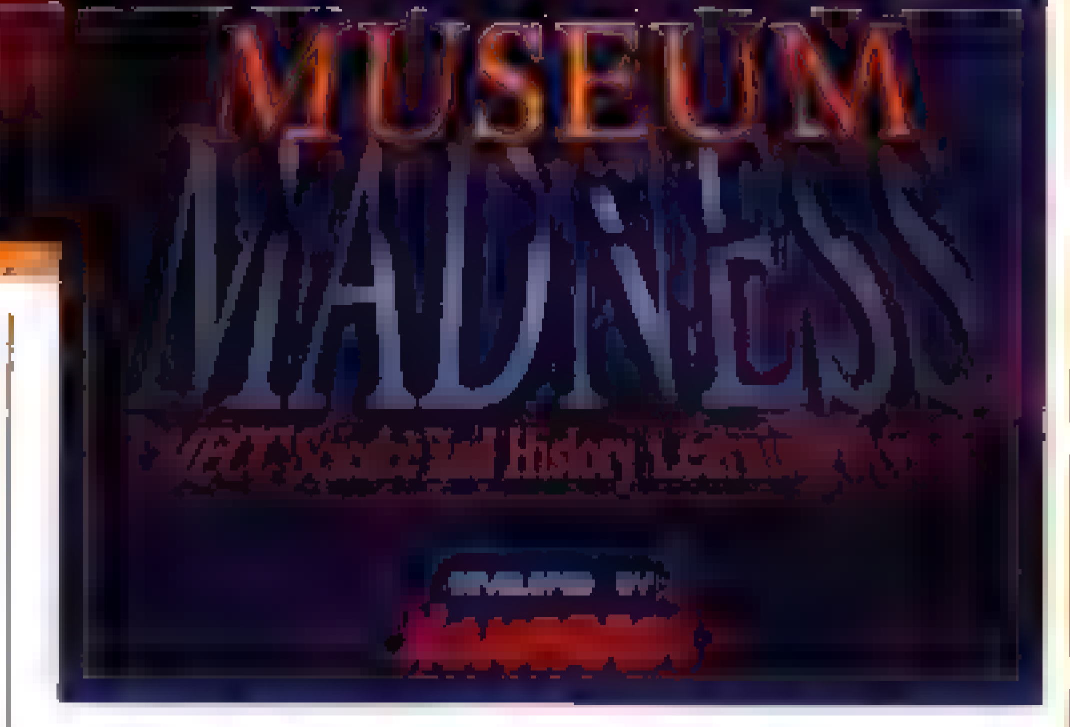
松崗

■記憶體　4MB
■音　效　S
■顯　示　V
■類　型：戰略
■發行　原裝光碟版
■售　價　1500 元



/ 黃俊銘

瘋狂博物館



在網路無遠弗屆的今日，「秀才不出門，能知天下事」已有另一番新的詮釋。今晚我照例又連線到市立博物館看看有沒有什麼新的線上遊戲。

機器人 Mick 出現於螢光幕上，但看來似乎有緊急的事情要告訴我。經過他上氣不接下氣的描述，我大致了解了情況。原來在前陣子博物館要將整個系統改成全面自動化之時，不慎有電腦病毒入侵了系統，造成整個博物館災狀頻仍，有些展覽品自己動了起來，有些掛圖失去了原來井然有序的陳設……。

Mick 告訴我，只有我才能夠解除目前博物館的危機，消除電腦病毒，讓所有東西回復到原來的面貌。我？一個年僅十一歲的小男孩？但是我忽然想起，Mick 是個被設計成只說實話的機器人，如果他說我是宿命選擇的人選，應該是錯不了。

眼看著 Mick 逐漸失去動力，我迅速拿起內含他 download（傳送）給我的資料的磁片，踏上前往博物館的路途。



由 Novatrade 設計的益智遊戲，是個寓教於樂，製作嚴謹的好遊戲。在破解了一些謎題，完成入館前的全部關卡後（提示：可按 ESC 直接完成解謎），便正式進入遊戲主體。本遊戲共有 25 層樓，關卡數不等，絕對是好玩的遊戲。

前陣子轟動一時的"不可思議的機器"（The Incredible Machine）和"百戰小旅鼠"（Lemmings），玩久了會讓人有單調枯燥，變化不多的缺點。本遊戲絕對不會讓玩家有乏味的感覺，因為遊戲的內容實在是五花八門，無所不包。上至人文，下至地理，舉凡地理、歷史、物理、化學、植物、動物、生物、環保、數學、能源、機械、空間概念……全部都包括在本遊戲的範圍中。

有某些關卡，你可以走著，有某些場景，突然又變成了冒險遊戲，必須蒐集物品，才有前進的時機。你必須幫萊特兄弟找出設計飛機用需要的流體動力學相關資料，也必須幫他們實驗出最佳的機翼形狀。突然之間，你又必須面對所有身外之物會上五月花號，並在碼頭行李堆中分辨哪些才是贓貨……

沒有美國歷史的知識，也許無法通過與歷史人物的對話；沒有足夠的環保知識，你也許無法消除整座城市的污染而被困關卡。總之，本遊戲的內容豐富，絕對是值得玩的。

圖形方面表現並不是很突出，但遊戲中的人物和物品比例上都相當的大，絕對不會讓玩家有看不清楚而被誤導的現象。動畫的表現相當的多，在完成關卡後，都會有一段動畫"獎賞"玩家。

音樂音效合宜，音效也頗具震撼性。遊戲進行的過程中，Mack 會一直陪伴著主角，隨時告訴你這個關卡的目標所在，以及目前該往那方向走。



最值得一提的是，本遊戲將「寓教於樂」的精神發揮到極致了，有許多的大學題目，其中包含了豐富的知識和解謎關鍵，絕對能讓玩家收獲豐碩！

喜愛益智遊戲的您，絕對不能錯過這個佳作！

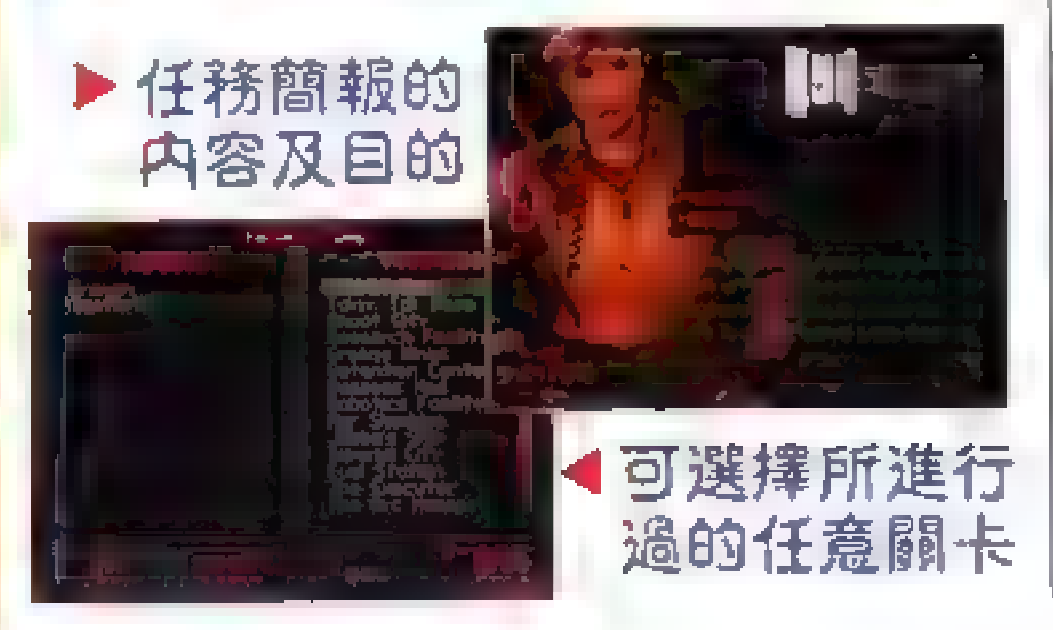




相信大多數二十歲以上的玩家，都還記得十幾年前『星際大戰』電影剛推出時，所引起的令人震撼吧？當數年前原本製作電影特效的 Lucas 公司踏入遊戲界之後，便陸續推出了模擬飛行射擊型態的『 X-Wing 』及『 Tie Fighter 』系列，融合飛行、射擊及動作的『 Rebel Assault 』，甚至還有以『星際大戰』的螢幕保護程式等，使得熱愛『星際大戰』的玩家們大呼過癮不已。在當今的遊戲中，要說起最熱門的，應該是以『 Doom Like 』的 3D 立體第一人稱視角的動作射擊遊戲，所以 Lucas 便以『星際大戰』為題材，推出了同樣型態的『死星戰將』（ Dark Force ），期望能再掀起一股風潮。

深入敵陣的超級英雄

在遊戲當中，你所扮演的不再是駕駛 X-Wing 的王牌英雄，而是神秘情報工作者，成為一位特攻的業務員，為了打倒帝國，你必須深入帝國基地的各個角落，執行各種艱辛的任務，讓反抗軍能夠與強大的帝國對抗。當然，帝國也不是好惹的，不僅隨處都可以見到穿著白色盔甲的帝國士兵，就連些軍官級的人員、異星人或是機器人也紛紛上場了；他們只有一個簡單的目的：見到入侵者，格殺勿論。在遊戲開始時，會根據任務的不同而出現一段動畫，然後你會收到相關的任務簡報，提示你的任務內容及目的，接下來大會組便會將你送到預定地點，以便讓你開始執行任務。



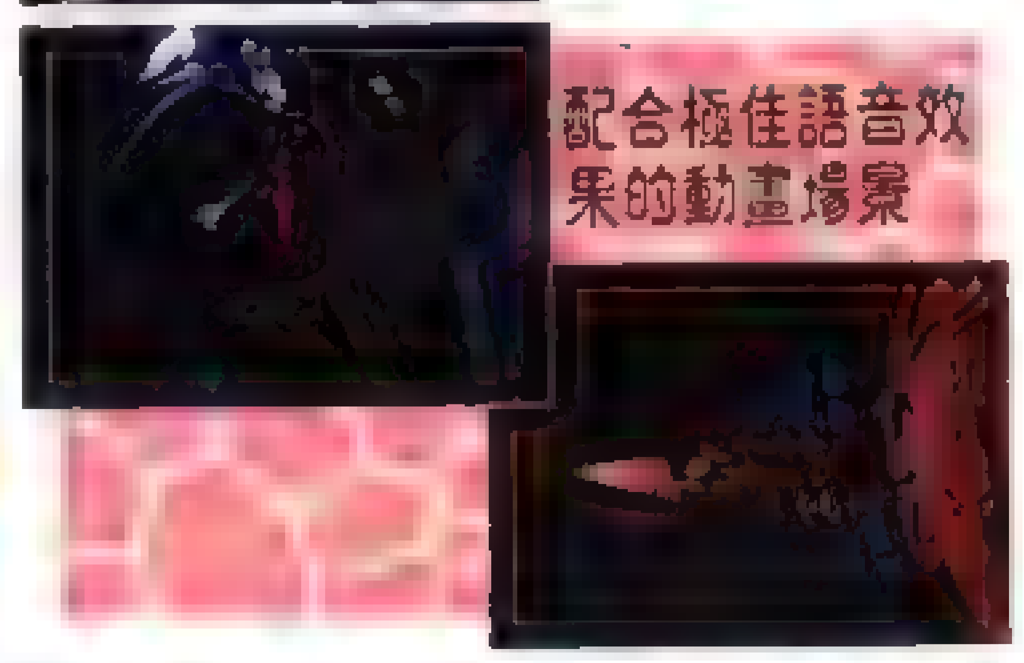
▶任務簡報的內容及目的

◀可選擇所進行過的任意關卡

華麗流暢的進行畫面



華麗流暢的進行畫面



配合極佳語音效果的動畫場景

在光碟的大容量之下，使得『死星戰將』能夠以驚人的資料量，營造出豐富的畫面、音效及複雜的地形地物。與『毀滅戰士』比起來，『死星戰將』不僅也擁有頗為流暢的畫面，還可以做些特殊的動作，如跳起、趴下前進、抬頭仰望或低頭俯視等。一般來說，像『網路奇兵』等的擁有這些較複雜的動作之射擊類型遊戲，如果敵人的位置比你高些或低些的話，你得改變視角的高度才能夠擊中敵人；但是在『死星戰將』中，你只要和『毀滅戰士』一樣，只要在水平位置對準敵人，武器便會自動往敵人所在射擊，簡化了不少射擊上的麻煩。除此之外，『死星戰將』中也有水流的設計，只要你在於流動的水中，便會被水流所帶動，而且根據水流的快慢，你所移動的速度也會也不同哦！

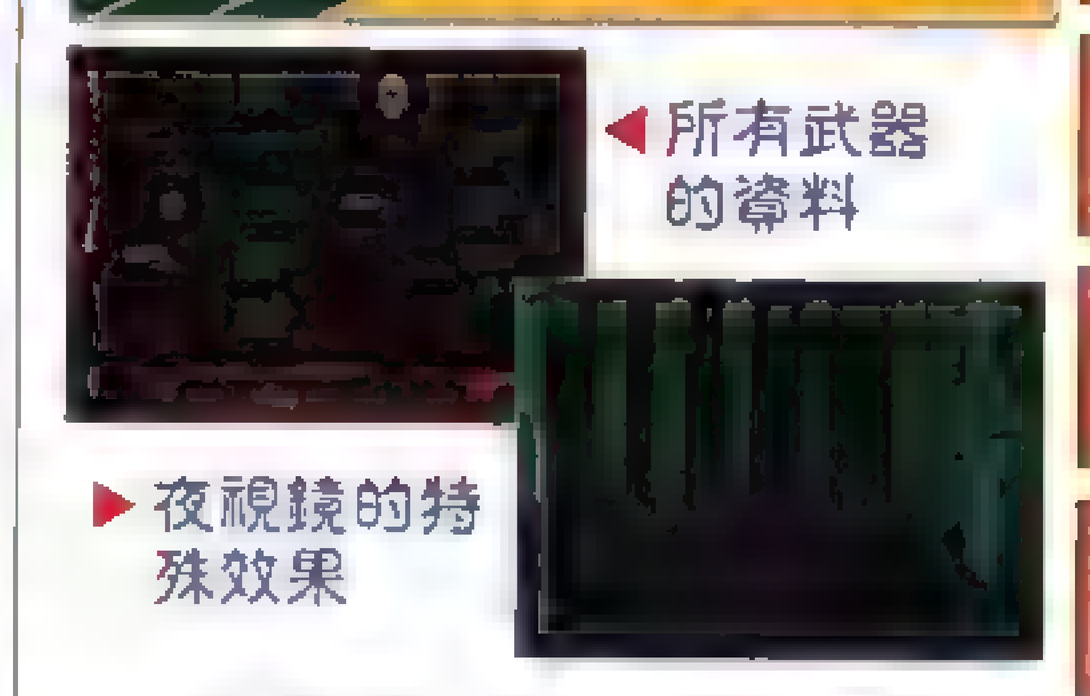
死星戰將

兇悍的帝國軍隊及機關陷阱

在『死星戰將』中的敵人，不僅有大家所熟悉的白色盔甲士兵、帝國軍官外，還有會自動攻擊入侵者的機器守衛、防禦系統，或者是丟擲手榴彈的眼見人，持巨斧的獸頭士兵，甚至還有棲息在地下水道中的怪物，以及可怕的巨龍等。這些敵人有的會以一般的雷射槍攻擊，有的則會衝過來近戰襲擊；到了最後幾個關卡時，還有半化金屬人及巨人的飛行重裝兵會出現哦！與『毀滅戰士』比起來的話，『死星戰將』的敵人不僅更多又難纏，而且在機關陷阱的佈置上也更為複雜；有高速捲動的傳輸帶、整個房間的上下機關、會反射雷射光的特殊牆等，使得遊戲的難度大為提高。



各式各樣的武器裝備

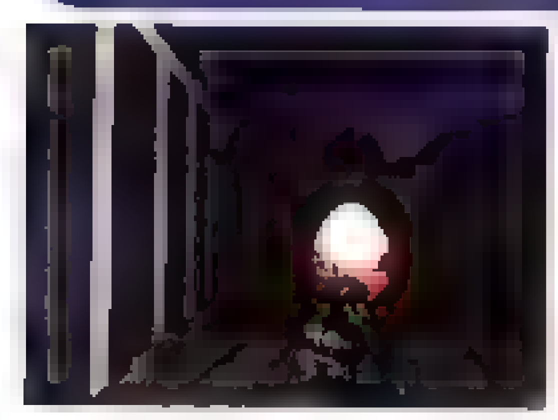

◀所有武器的資料

▶夜視鏡的特殊效果

為了打倒如潮水般強大的帝國勢力，精良的武器裝備是不可缺少的。在遊戲一開始時，你只有一把不怎樣的雷射手槍，不過在途中你可以找到各種強力的武器裝備，增強自身的能力。在『死星戰將』中，一共有九種不同用途的武器，而有些武器還能夠以不同的方式使用；而且在拿到增強武器的物品時，還可以改變武器的使用方式，或使其射速增快，所以實際上一共有多達近二十種的武器攻擊方式，這在目前這類型的遊戲中，可說是數量最多了。武器除了雷射手槍外，還有雷射步槍、手榴彈、地雷、追擊砲等，其中手榴彈不僅可設定為觸爆狀態，也可以在滾動一段距離後才爆炸，而且隨著按著發射鍵的時間長短，丟出的距離也會有所不同哦，另外遊戲中也不少特殊裝備，像是防滑鞋、夜視鏡及防毒面具等，使得任務的進行能夠更加地順利。有了這些武器及配備，再配合你的靈巧動作，便能夠過關斬將，順利地完成上面所交付的任務。

就一個 3D 動作射擊遊戲而言，『死星戰將』的表現算是相當出色。如果你是『星際大戰』的愛好者，或是喜歡『毀滅戰士』類型的遊戲的話，那就別錯過本遊戲哦！

各項武器的強大威力

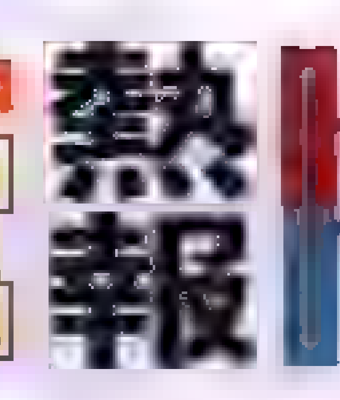












/ Y.M.J



說到一次大戰的空戰，相信會相信會有許多飛行迷和空戰迷眼睛爲之一亮。的確，一次大戰是現代空戰的鼻祖，人類自從初次在飛機上以武器互相射擊，到有組織、有目的的大規模空戰，皆是源自於第一次大戰。第一次大戰的空戰，由於武器和飛機性能上的限制，飛行員的技術是決定空戰勝負的主因，因此 WWI 的空戰經常被稱爲『騎士的戰鬥』或是『男人對男人的戰爭』，這種帶有浪漫氣息的空戰時代，至今仍爲空戰迷們所津津樂道。

如此受歡迎的題材，在空戰模擬市場上當然是不會被忽視的，在 Dynamix 的『紅爵士』（Red Baron）獲得絕大的成功後，Micro Prose 的"Knights of the Sky"以及最近 EMPIRE 的"Dawn Patrol"，都是描述這段時期的空戰遊戲。而 Origin 也不甘示弱，在去年一舉發表的四個遊戲中，就有一個第一次大戰的模擬飛行遊戲『光榮之翼』（Wings of Glory，往後簡稱 WOG），如今這個遊戲已經在美國正式發行，在國內則是由軟體世界以平行輸入的方式引進。基於模擬遊戲愛好者和ORIGIN忠實支持者的原則，筆者也買了一套來玩玩，並因此接受主編之邀（這就是拜託該主編買遊戲，欠了人情的後果…各位要引以爲戒）爲各位介紹一下這個遊戲。

重臨歐洲長空

WOG 是ORIGIN少數只發行光碟版本的遊戲之一。WOG 共使用一片光碟，但這片光碟中只使用了一百多 MB 的容量，又沒有支援 CD 的 SOUNDTRACK 功能，似乎是糟蹋 CD-ROM 的大容量，不過看在它安裝後只佔用硬碟 10MB 的空間，一般時候大多是直接讀取 CD 內資料的份上，這也還說得過去。





攻擊巨大的齊柏林飛船

WOG 使用 VGA 256 色作爲顯示模式，最低硬體需求爲 486DX 33 以上的主機和 8MB 的記憶體（這似乎已成爲今年模擬遊戲的新標準了）。支援聲霸卡和 GENERAL MIDI，以及 Thrust Master 和 Flight Stick 系列的搖桿和尾舵系統。

基本上，WOG 可說是 ORIGIN 一系列飛行模擬遊戲（陸空戰將、太平洋戰將）的續作，因此也承繼了 ORIGIN 一貫的模擬遊戲介面與架構，老手們很快就可以熟悉並進入狀況。遊戲仍是以簡報→出任務→簡報→出下一個任務的方式來進行，但各個任務是搭配了第一次大戰的各重要階段來設計的，亦即每完成了一個任務，大戰的戰局便向前推進一步，並會有一個重要的事件以『新聞』的方式來表達出該階段的戰況，是個符合歷史的貼切設計。不過任務失敗是否會影響戰局一事，筆者就沒有刻意去嘗試。而在每次出任務的前後之間，玩者都可以來往於基地附近的各場所，和在場的各個人物交談。WOG 中安排了相當多的人物和豐富的對話，



中的火車

▲名機中的名機 Fooker DR.1

再乘雙翼翔天際-ORIGIN的一次大戰空戰模擬遊戲



光榮之翼

供玩者細細品嚐，隊員們對人生和這場戰爭的種種看法都是以全程語音配合文字顯示，玩者還可聽到各地不同的腔調；有時還會有突發事件出現，讓玩者在拼命的任務之餘，還能夠從這些預先安排的劇情中獲得一些調劑。



◀WOG 的重要特色：飛行記錄器。

▶停機棚一景。

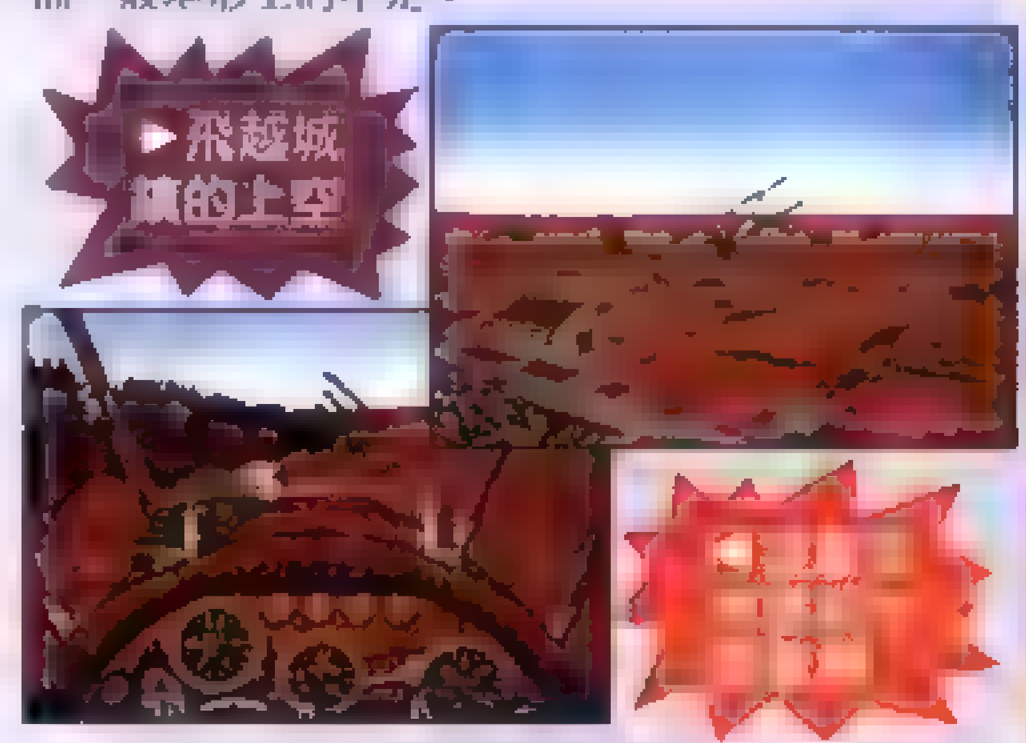
在 WOG 中共提供三種遊戲進行方式：可供玩者自行決定座機、空中目標或地面目標，並進行一次單純任務的任務設計模式；有如大型電玩般，不斷迎戰一波波數量漸增的敵機的 GAUNTLET 模式；以及正式的軍旅生涯模式。在這正式的遊戲歷程中，玩者扮演一個來自芝加哥的年輕美籍飛行員，在志願加入美國航空隊之後，便捲入了對德國的作戰之中，必須完成一個個上級所指派的任務，以迄大戰結束。遊戲前期玩者歸英國空軍所管，但在大戰末期美國參戰之後，又會回歸美國空軍的麾下。遊戲的期間是由 1917 年 1 月開始，一直打到大戰結束；此期間已可算是大戰末期，各式戰機和武器也都已發展完備，不像大戰初期那樣簡陋粗糙，因此玩者們可以打一場比較像樣的空戰。（您聽說過最初的空戰是以手槍互相射擊的嗎？）也可學遇到不少史上的名機。

WOG 中共有十四種敵我戰機出現，但玩者只能開到其中五種，分別是 Sopwith Pup 、英國空軍的 Se5a 、 Sopwith Camel 、德國空軍著名的三翼機 Fokker DR 1 ，和法國所發展出來的 SPAD XIII。其它的戰機則包含了 Gotha G-IV 、 Staaken R·VI 等巨大的轟炸機，眾多的各式德軍戰鬥機，以及聞名於世、經常飛越英倫海峽轟炸倫敦的齊柏林飛船。再加上地面的城鎮、工廠、裝甲車、列車、機場等地面目標，整個任務過程更是熱鬧非常。您也不需擔心低速小口徑的機槍難以摧毀這些目標，因為在第一次大戰時，空用炸彈和火箭都就都已經發展出來了（讀者們可能會感到很意外，筆者初次發現此事之時，也是驚訝不已），而且也有相當的威力。



天空的騎士

說了半天，現在該是上天去飛一飛的時候了。WOG 的飛行系統傳承自它的兩個前輩『陸空戰將』和『太平洋戰將』，歷經兩次改良，原先 3D 系統的一些缺點，例如地面景物的扭曲、『滿擬照駛艙』（ Penning ）的速度緩慢等，如今都獲得了相當的改善。而 ORIGIN 原先已頗受好評的 3D 顯示能力，這回也不會讓玩者失望。外型比洗鍊的二次大戰機或現代戰機都要來得複雜的一次大戰機，在 WOG 的 VGA 模式下表現得相當出色，凡舉像裝繁複的機體、複雜的複翼翼面及支架張索，以至於飛行員舞動的領巾等，都頗爲的描繪了出來，至於地面的各項景物也都頗爲傳神，蓋就差在修正了地形上的扭曲之後，地表的點在近距離時變得更大而明顯，而且地表的起伏也減少了許多，再加上稀稀落落的樹林，雖不能表現出所謂的歐洲地形，不過每張作戰地圖上都安排有挺豐富的地物，可以彌補一般地形上的不足。



在 WOG 中，五種戰機都有自己的座艙景觀和儀表板。玩者們很快就會發現一次大戰機的儀表真是少得可憐，除了必備的空速表、高度計和引擎轉速表外，就幾乎什麼都沒有了，節關性命的燃料與和彈藥存量顯示一概付之闕如（如果您們用彈藥無限模式，那就沒啥大礙了），想知道彈藥存量，還得按下功能鍵後，才能得到一個『彈藥接近全滿』或『彈藥快要耗盡』的含糊報告，真是不太方便！在戰機的操作上，幾乎可說是秉持 ORIGIN 的傳統，控制速度、操縱戰機、發射武器等的操作極為簡

似，「虛擬駕駛艙」、敵方追視、各項機外觀點和旋轉視角的也仍然存在，而此次多了一個由正上方俯瞰的特殊視角，可以使玩者觀察轟炸的結果；而按下 ALT-O 鍵後一樣可叫出著名的遊戲設定選單，在這裡有許多非常重要的困難度設定選項、畫面精細度設定和操作設備選項等。畫面精細度中有分地形、物件精密度、雲和樹木的數量等，都由 0 到 25 分成 5 級。WOG 在執行速度上還算不錯，筆者使用手上的 486 DX2 來進行遊戲時，將所有解像度都開到最大，執行起來依然相當順暢，但有大量敵我單位（特別是大型轟炸機和齊柏林飛船）一起出現時，還是會有明顯的跳格情形出現，不過若把它和一次大戰機的遲緩動作擺在一起，倒也蠻協調的。

▼主角的尊容

平日飛行員聚集的大廳

若因為 WOG 沿用前作的系統，就認為它也是個單純的模擬飛行遊戲的話，那您可就大錯特錯了。WOG 的製作小組顯然花費了不少苦心，將一次大戰機的各種特性在電腦上重現，因此當您第一次登機之後，必定會發現座機的速度竟然如此之慢（一次大戰機的速度通常都只有 80 到 130 節左右），但由於機體輕巧之故，低速下的靈敏性能頗為優異；而由於翼面面積較大之故，一次大戰機在向左右滾轉（ROLL）方面較不靈活，不但不易進入滾轉，而且連從滾轉中回復都很困難，因此各位在超低空纏鬥時要特別小心，若是在滾轉後一時翻不回來，很容易就此墜機。要有效的操縱一次大戰機，非得充分利用尾舵（ Rudder ）不可；若您能善用尾舵，不但能在各種狀況下緊緊咬住敵機尾巴，更可加快進入滾轉或回復的速度，以及迅速改變方向等。

當然了，以上這些特性還不足以代表第一次大戰機呢！在困難度選項中有許多項目，包括重心改變、星形引擎自轉時所造成的旋轉應力、高速下主翼撕裂…將這些選項全打開後，有些戰機就變成了難以駕馭的怪物（特別是著名的 Fokker DR 1 ---真佩服李希多芬，開這種東西居然還能擊落 80 架敵機）。不過為求遊戲樂趣起見，您當然也可以將一些過於接近真實的選項關掉，配合 ORIGIN 設計的難度適中的敵人 AI ，相信您可以打得很愉快。WOG 中提供隱藏儀表板的設計，加上 ORIGIN 的超級追蹤功能（被追蹤中的目標，會以一個閃爍亮點來加以標示）和各種追視觀點，雖然沒有雷達可用，空戰打起來卻也輕鬆愉快；玩過「紅男爵」或 " Dawn Patrol " 玩者們一定知道，一次大戰的空戰就是那樣慢慢的、帶點愜意，可以不必擔心敵機一下子就不知道飛到哪裡去，不過攻擊重型轟炸機或和大批敵機纏鬥時，也難免會有驚險的場面發生。



此外，WOG 中終於加入了 ORIGIN 系列飛行模擬遊戲中一直沒有的錄影功能，程式本身會自動記錄飛行過程，並在每一次任務結束（墜毀或安全降落）後，自動提供觀看及存下飛行過程的選項。當玩者觀看錄影帶時，可以使用除了戰術和反戰術觀點外的所有觀點功能來確認飛行過程，並可在任何時候切入錄影帶中正式進行遊戲。這衍生出了一個非常重要的功能，那就是：當您觀看當次的飛行記錄（不是從硬碟中載入的舊飛行記錄）時，若您切入飛行記錄中，並改變了原本的飛行結果（如原本是墜毀結束，但在切入後卻以安全返航來結束任務），這個不同的結果也會被程式所接受。因此，若您一不小心被擊落或是任務失敗，大可先觀看錄影帶到失手前的關鍵時刻，再直接進入任務，扭轉原本失敗的結果，成功後依然可以完成任務的結果返航。如此您就不必在任務失敗之後，一再的重新嘗試任務的前半部而感到厭煩不堪了！這是其他飛行模擬遊戲所沒有的貼心設計，對玩家們來說不啻是一大福音。



在今日的飛行模擬遊戲界中，WOG 算不上是一個非常搶眼的遊戲。它只使用 VGA 模式而非時髦的 SVGA 模式，它是以一次大戰機而非熱門的二次大戰或現代戰機為主題，但是它製作得十分嚴謹而講究，各種應有的功能、效果、模擬要素等，它都應有盡有，充分表現出 ORIGIN 製作一系列空戰遊戲所獲得的豐富經驗和心得。如果您喜歡第一次大戰的空戰，想試試木頭機身布製機翼的老古董飛機開起來感覺如何，或只是單純的緬懷那段屬於空戰英雄的歲月；筆者都向您推薦「光榮之翼」。希望您也能飛得愉快！

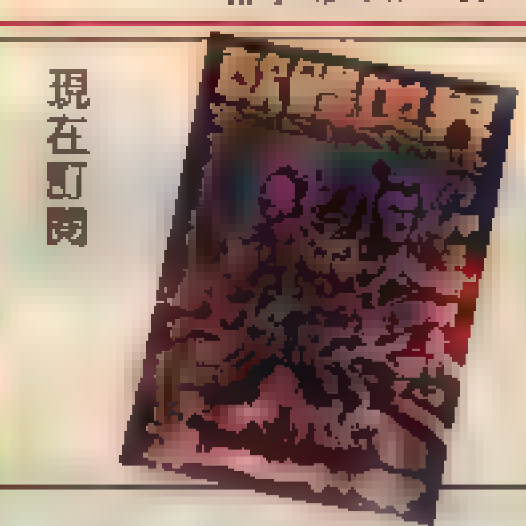
軟世新聞

Soft World News

登記／局版臺誌字第 8603 號
帳號／40423740
廣告／(07)3848088 轉 277

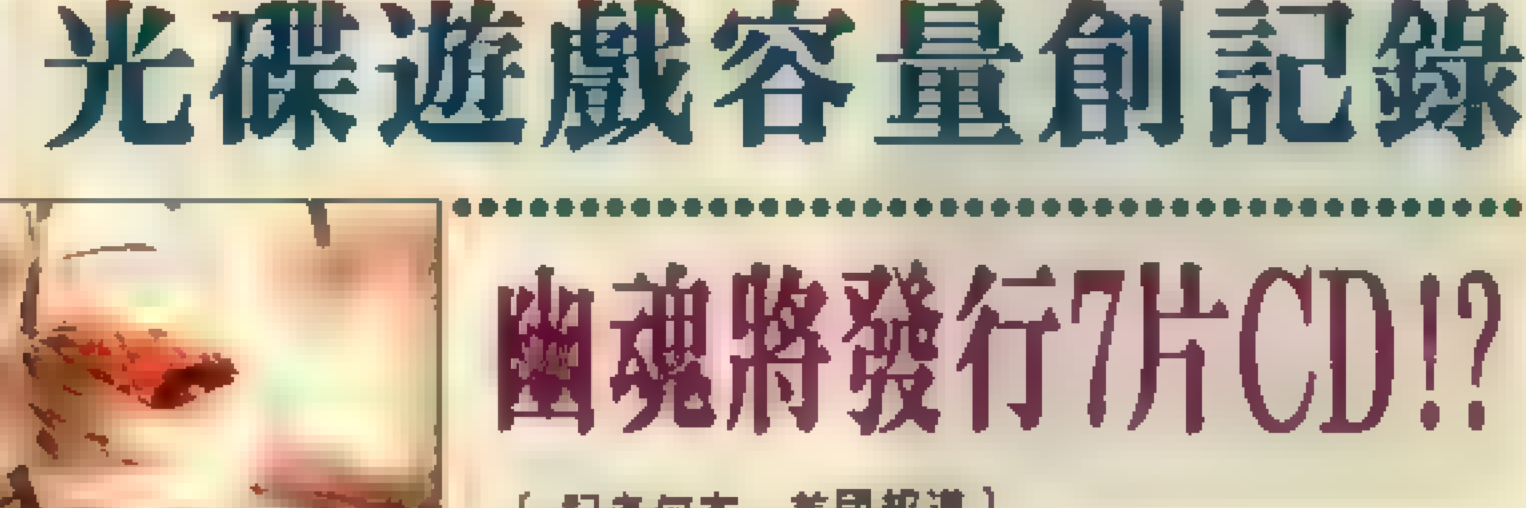
本月焦點：幽魂將發行7片CD!?

現在訂閱



正是時候…





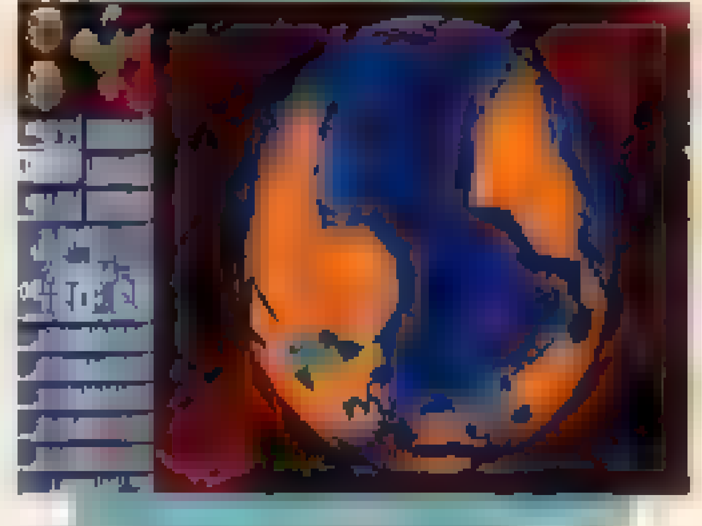
光碟遊戲容量創記錄

幽魂將發行7片CD!?

〔記者何布　美國報導〕

Sierra 公司預定於 95 年推出的驚悚冒險遊戲—幽魂，由著名的冒險遊戲製作人羅貝塔．威廉斯所創作的劇本手稿便多達 400 多頁，加上真人演出的動畫分鏡也多達 500 組，目前傳聞將以破記錄的七片光碟的超大容量發行。

理由是這樣子的，由於幽魂的故事情節將分為七個章節，每個章節的資料容量就可以裝滿一片 CD，因此七個章節就得用掉七片 CD，聽起來似乎很合理，但目前仍只是傳聞而已，各位在期待之餘就姑且聽之吧！







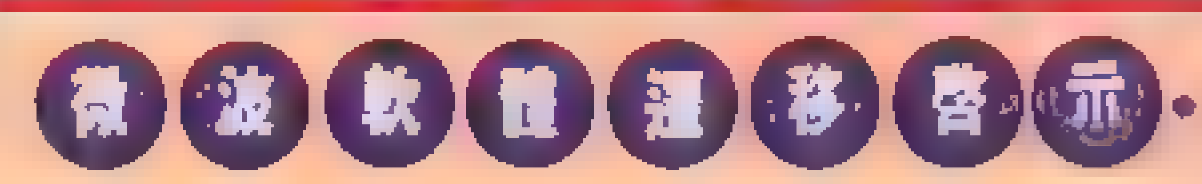
幽浮再度出擊　轉戰萬丈深海

舊瓶裝新酒　深海幽浮魅力依舊？

【記者何布　美國報導】

由 MicroProse 公司在 94 年所推出的策略遊戲—幽浮（ XCOM．UFO ），是 套相當引人入勝的遊戲，相信玩迷在發展科技、經營基地，打擊異形的幽浮迷有不少，目前幽浮二代— XCOM：TERROR FORM THE DEEP 也已經出版了，又是 XCOM 中隊 顯身手的時刻了！

可惜的是，二代的遊戲架構是完全延襲自 代，主要戰場雖由陸地轉移至深海中，但選單結構幾乎沒有改變，有些地方的圖形也只是配色改變而已，因此，與其稱之為幽浮二代，還不如說它是深海幽浮了，雖然只能算是與 代平行的作品，但總算能保證讓玩家得到與 代相同的遊戲樂趣，幽浮迷們仍不可不玩。



親愛的廠商及客戶：

感謝您對本公司的支持與愛護，本公司原址因租約到期，將於 3 月 18 日遷移，遷移後新址及電話如下……

新址：台北縣永和市福和路 139 號 11F 之 1A
電話：02-2323670
傳真：02 2323671

懇請繼續給予支持!!

軟世新聞
Soft World News

中山大學南風BBS開站！

以區域性的角度南面天下　開創　個理想且開放的網路新園地

【記者何布　高雄報導】



BBS的玩家要注意了，國立中山大學除了原有的福爾摩沙　BBS站外，為了賦予USER更多的討論空間，開闢更廣闊的網路視野，已於2月時架設了福爾摩沙的姊妹站—南風BBS站，此站是以區域性版面為主，並以機關團體版面等Local討論區為主要的服務區域，至於休閒娛樂版仍以參加全國性大學BBS轉信區為主，因此各位玩家只要接上南風，仍然可以參加電腦遊戲版的轉信討論。

富有理想色彩與開放精神的南風站，是所有負笈在外的學子們網路理想國，在故鄉版本你可以與諸位同鄉們互訴思鄉情懷，母校版則讓你與校友、學弟們討論母校的過去與現況，傳承版則可供待在網友們課業上的解惑與協助。想要接上南風站的玩家，只要TELNET到140.117.11.4即可。

美商遊點公司與英國Virgin Sound And Vision公司簽約





遊點將在亞洲八國獨家代理Virgin Sound And Vision公司的軟體

〔記者米奇　台北報導〕

美商遊點有限公司於　月初在美國舊金山和英國Virgin Communication, Ltd. 旗下的子公司Virgin Sound And Vision簽定包括台灣/香港/中國及東南亞地區在內的八國獨家代理權，預定將在未來18個月中發行該公司所推出的Title。

Virgin企業集團在全世界的娛樂/媒體界，不論是在音樂或各方面，一直以其強烈的風格著稱。Virgin Sound And Vision延續此一風格，在研發的產品中散發出濃厚充沛的人文、藝術氣息。教育、知識類產品也有著不同於一般同類Title的旨趣，風格獨樹一幟。

美商遊點公司預計將從三月底至四月初之間，開始發行Virgin Sound And Vision的各項Title；台灣地區retail的總經銷權將交由學道資訊經營。

Gravis來台與歌騰資訊交流市場行銷經驗





【記者米奇　台北報導】

加拿大ADVANCED GRAVIS業務部副理於二月底來台，在拜訪了歌騰資訊後表示，GRAVIS的新搖桿即將發行及GF2晶片已終止開發，現正進行GFA晶片的研發計畫。欲知詳情的玩家可見二月號的歌騰快訊，或倚能BBS站（02-517 7781），最新版的GUS驅動程式為3.59，GUS的USER可洽歌騰資訊（02-503-3011）。

另外歌騰資訊在失去了TURTLE BEACH的代理權後，正積極與該公司洽談合作事宜，TURTLE BEACH的總經理也於月前來台拜訪。



〔記者 LYC ●台北報導〕

「友善的狗」CD-Title介紹



好的音樂

友善的狗多媒體CD-Title介紹

在介紹「友善的狗」多媒體CD-Title之前，先替各位讀者說明一下有關「友善的狗」之來龍去脈。「友善的狗」是一家唱片製作公司，它的前身是「紅螞蟻」合唱團（如果有聽過「愛情釀的酒」的話，應該還還記得吧？）。後

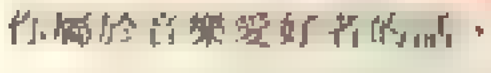


來團長沈光遠成立了一個工作室（不是做GAME的），後來就逐漸發展，而成為今天的「友善的狗」。

「友善的狗」是一套多媒體CD-Title，它收錄了「友善的狗」內全體藝人的各項演出，由滿億影視處理製作群股份有限公司製作，學道資訊有限公司代理發行。本產品的內容除了由吳人維「哈啦」，介紹「友善的狗」的饒舌歌之外，其分為下面幾個比較主要的類型：







藝人劇場：「友善的狗」全體十幾位藝人的各項獨家檔案。其中包括黃韻玲下廚做音樂大餐、黃品源的當兵心情、鄭怡的全頻道節目收聽、張小雯的創作生活等，可說是五花八門，無奇不有。如果你剛好是當中某一位的歌迷的話，那剛好可以讓你來藉著這裡來更認識他們。

音樂常識挑戰：相當於益智解謎遊戲，以各種音樂常識來讓玩家回答。這時在畫面中會出現一堆可愛的狗盆，如果你選擇了某個狗盆之後，電腦將會出現某個問題來讓你回答。若是答對的話，狗盆中會出現根骨頭做為獎勵；如果答錯的話，就會有一堆狗大便塞在狗盆中。

音樂類型介紹：由著名VJ吳人維解說，有關各種音樂類型的分別方法、由來及相關歌曲介紹。其中有「另類（非主流）音樂」（ALTERNATIVE）、「硬式搖滾／重金屬音樂」（HARD ROCK & HEAVY METAL）、「傳統民謠」（TRADITI-ONAL）等等。如果你屬於音樂愛好者的話，可以在這裡瞭解到不少的音樂知識；而當中收集的各種相關音樂，也可以讓你較容易地瞭解各類音樂的風格。

'95點唱機：收集了1995年「友善的狗」內各歌手的主打單曲，讓玩家能自由點聽。其中包括了陳珊妮的「聽美人魚唱歌」、黃品源的「愛你到永遠」、黃韻玲的「月光游泳池」、刺各的「我的希望只能希望」、張小雯的「成長」等等，每一首莫不是該歌手的強力打歌曲。



要執行「友善的狗」多媒體CD-Title，必須在Windows下執行，而且配備的基本要求為：80486 Dx-33以上、4MB記憶體、SVGA、SoundBlaster相容之音效卡、外接喇叭及滑鼠。如果沒有電腦的話，也可以用CDPlayer來直接播放裡面所收錄的各項單曲及饒舌歌。如果你對「友善的狗」頗有興趣的話，不妨來看看這一片有什麼吧！



〔記者 LYC ● 台北報導〕

友善的狗暨龍劍客

記者招待會採訪

『友善的狗暨龍劍客記者招待會』為『友善的狗』、『滿億影視』、『美商邁點』及『學道資訊』四家唱片及資訊界的公司，為了介紹他們新推出的兩項產品：『友善的狗』多媒體CD-Title及『龍劍客』立體冒險遊戲，所聯合舉辦的記者招待會。時間是三月九日下午兩點，地點為凱悅大飯店三樓鴻迎廳。記者此次也以軟體世界記者的身份，參加了此次盛會，以替各位讀者做相關的報導。

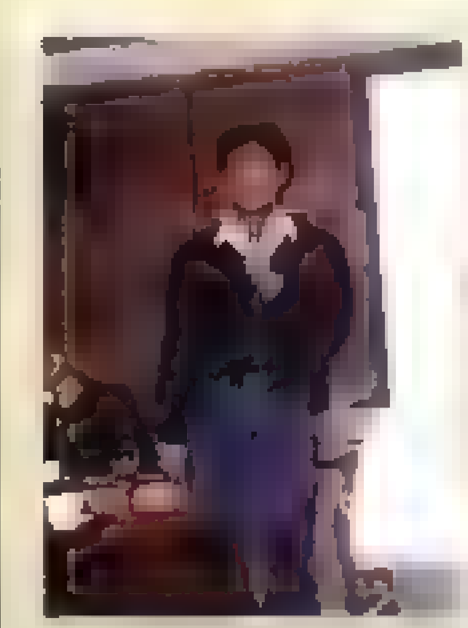
當記者進入會場時，已經有不少人在會場中了；聽說此次參加的人包括了各報章雜誌等新聞媒體記者，據估計大概將近百人，可說是盛況勝躍。此次記者招待會的主持人，是美商邁點的總經理王新蓮小姐，她首先為在場的記者們介紹了此次記者招待會的用意，然後是相關公司的各負責人上台致辭，包括了『友善的狗』負責人沈光遠先生、『滿億影視』負責人曾光燦先生及『太易資訊』負責人王賀傑先生。其中有一點要特別提出的，便是『友善的狗』及『龍劍客』皆為『學道資訊』所負責行銷，而該公司為『太易資訊』的子公司，在此特地為讀者說明。

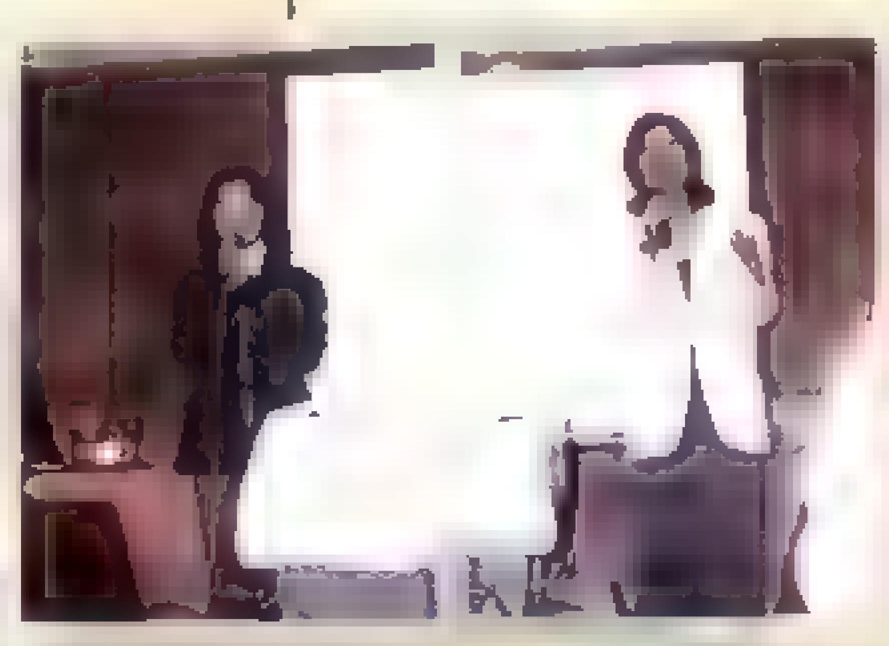
接下來是『友善的狗』 Title Demo 。由於下一篇將有該產品的有關報導，所以在此就不再加以敘述。展示完畢之後，『友善的狗』的歌手代表們紛紛上台致辭，其中有知名的黃韻玲小姐、黃品源先生、陳珊妮小姐及蘇霈小姐等。

再來就是『龍劍客』的相關介紹。在王新蓮小姐做完製作簡介之後，就開始遊戲的展示畫面。由於改成中文版，裡面的語音也全由國人所配音，其中還包括了『瘋狂大賽車』的配音員曾國城先生，以及宋少卿先生、趙婷小姐等，使得本遊戲在中文配音之後，讓玩家不再有語言的隔閡及困擾。為此曾國城先生還特地來到會場致辭。

提起『龍劍客』，相信有不少玩家都應該多少有些瞭解。『龍劍客』是較類似『鬼屋魔影』的 3D 冒險遊戲，不過在畫面上可說是極為出色，而且在音樂及音效上也是相當地不錯。遊戲的內容，是敘述在某個世界中，有一些被稱做『龍劍客』的人；他們為了世界的和平，而與黑暗的勢力處處為敵。主角的父親是一位龍劍客，不幸被魔王所殺害，幸虧忠僕帶著幼小的主角及時逃離，才能夠倖免於難。主角在長大之後，為了繼承父親的位置，必須經過一連串其他龍劍客的考驗，才能成為一個龍劍客，並替父親報仇。遊戲中的場景是以 3D 繪圖工具所繪製，交談時的人物則以真人影像表現，再加上專業人員的中文配音，表現可說是十分出色。

在一個多小時的記者招待會結束之後，記者心中也有些感觸。雖然國外以CD-Title來製作演藝人員專輯的風氣相當流行，就連我們附近的香港也有劉小慧的專輯，但是在國內除了齊秦的『夢幻奇兵』之外，仍然不多見。在多媒體的優勢之下，如果能夠好好運用的話，相信演藝界在跨越電腦的市場上，也將能夠有一席之地。且讓我們拭目以待。









INFERNO

地獄戰機

太空飛行模擬遊戲的全新力作

- [illegible]科學與想像的外星世界，史詩般的劇情加上外太空航行的超速戰鬥快感
- 開放式的遊戲玩法，[illegible]過程每次都不相同
- D.I.D 小組繼 TFX 之後更[illegible]的飛行模擬[illegible]作
- 逼真的[illegible]加[illegible]遊戲[illegible]



台灣晶技股份有限公司
台北市北投區中央南路一段16號4樓
TEL (02)8941202 8952201
FAX (02)8941206

95年日本PC-98經典名…

華義國際秉持一貫高品質的遊戲風格，堅持為您挑選…時發行，讓您做個真正有品味的「超級玩家」!!



這一場捍衛國土的…
偉大戰爭即將展開…



■定價 699元



真正的PC-98美少女限制級遊戲正式登陸台灣



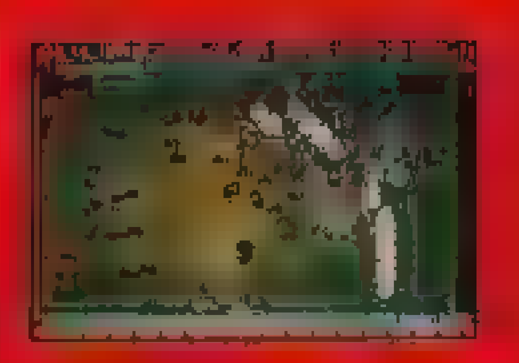
■定價 600元

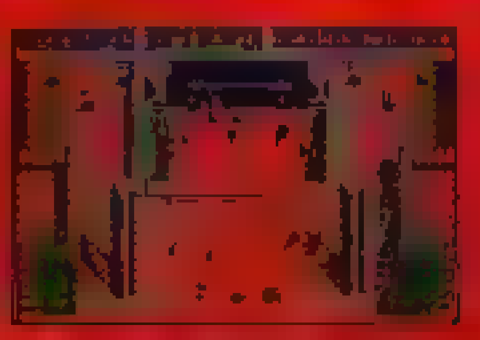


魔城傳說IV

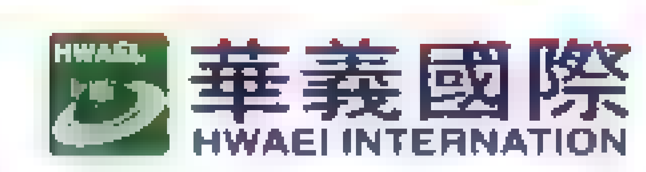
~波斯戰記~

想一睹日本排行榜第一名的超級遊戲的風采嗎？這款角色秀麗可愛，並具有超高人工智慧的新型RPG遊戲——魔城傳說IV波斯戰記，一定會讓你嘆為觀止、大呼過癮。日本吳氏工房耗時一年九個月製作完成，甫推出便在日本造成極大的轟動並瞬間登上全日本PC GAME排行榜的第一名，您一定不能錯過。





■定價 699元



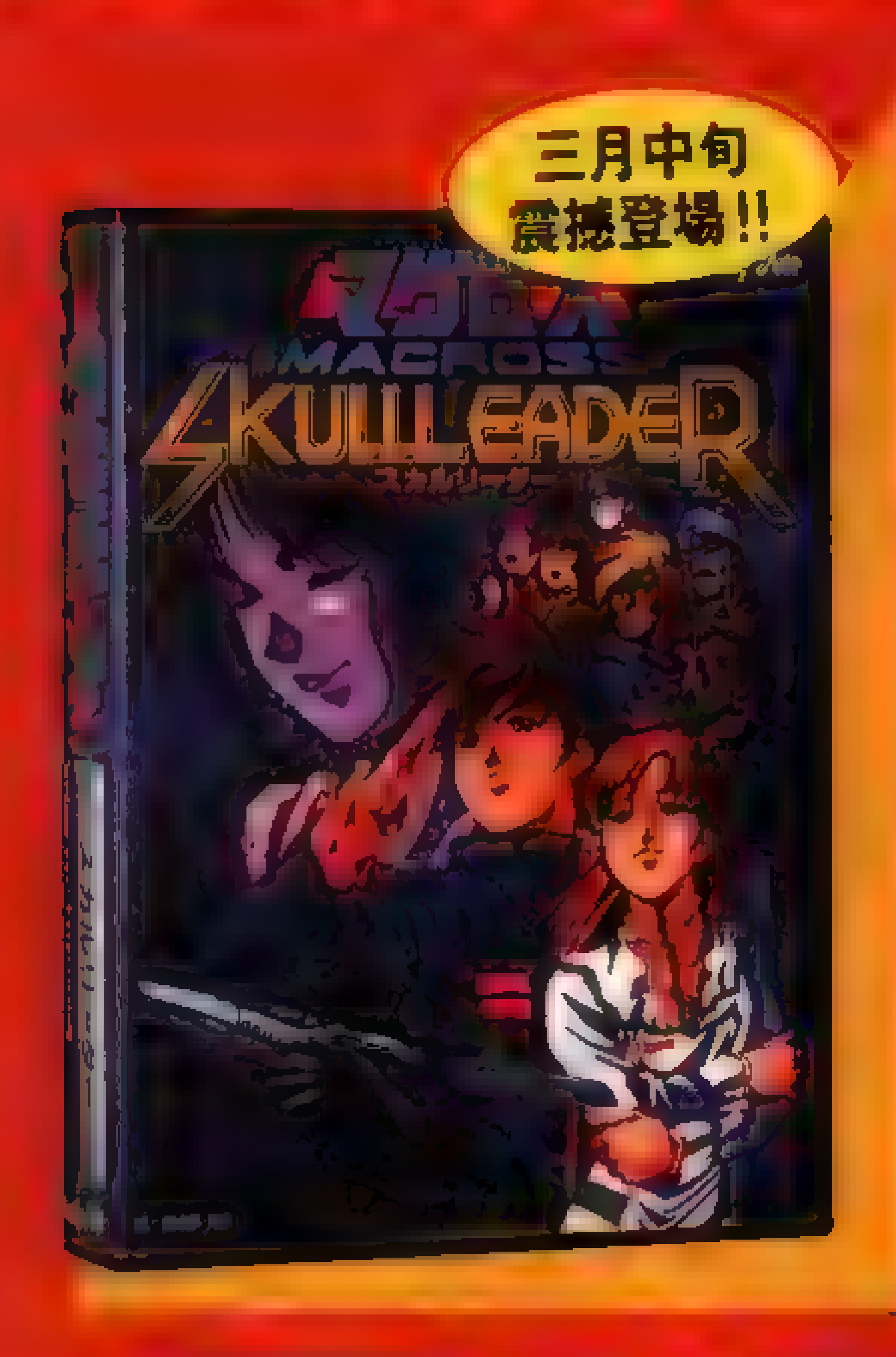
郵政劃撥，戶名：華義國際股份有限公司　帳號：18081544，請註明遊戲名稱及通訊地址。

台北市新生北路 段45巷2號 TEL (02)58 2672 FAX (02)581 2699 BBS 02)58 5071



名作系列，強勢登場!!

眞正高水準的日本PC98超級強片，並在每月20號按



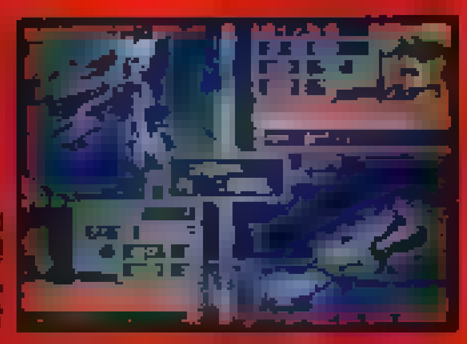


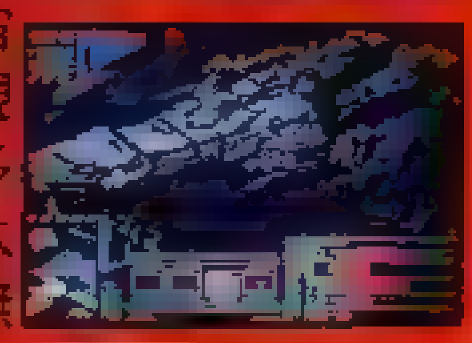






轟動日本的大空戰略遊戲「超時空要塞 MACROSS」，即將與您見面，這部以浩瀚的宇宙爲戰場的戰略模擬遊戲，呈現出大空艦隊作戰的眞實感，多樣的戰鬥方式，變化多端的太空戰鬥機展現出超時空要塞無與倫比的風格與魅力！



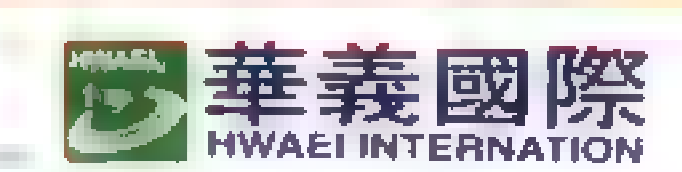


定價 699元

7月預定發行

戰鬥女神 浴火重生
重裝美少女全新再出擊!!
重裝出擊 敬請期待

機動機甲隊2



Gray stone Saga

灰石傳奇
～魔界之泉～
模擬戰略RPG

在這塊以[illegible]魔法[illegible]支配一切的古老大陸上[illegible]決定次世代統治者的戰[illegible]魔界死靈的復活、四大[illegible]的鬥爭，你要如何在這充滿危[illegible]險的大地上奪取霸主的寶座呢？

超越時空的模擬戰略[illegible]PG，驚心動魄的戰鬥畫面、[illegible]起的精彩劇情，將帶您進入這古[illegible]神秘的[illegible]世界！

日本年度最新型態「模擬虛幻」遊戲的超級代表作。

您知道什麼是日本最新型態「模擬虛幻」的遊戲嗎？這多線式的進行方式無法預料的故事情節，您的任何決定都將影響下一分鐘的劇情發展及最後的結局。一個完全真實卻又虛幻飄渺的時空，讓您完全沉身在彷彿神話電影般的情節中，由您主導劇情的發展，展開一連串的冒險故事，在這發生在「弗達麻」大陸上的奇幻故事，魔界之泉，將令您進入這無法想像、變化多端的神奇世界中。

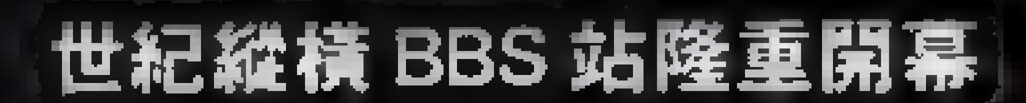
震撼登場
敬請期待


UNALIS
臥龍伝
在三國歷史上，誰才是天下第一軍師？
松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL (02)704 2762 (04)325 7900 (07)336 9837



嘻笑春秋
英雄豪傑聚一堂
爭城奪地顯神通！
看，張飛打岳飛
劉伯溫智鬥諸葛亮





電話：(02)503-3180

二十四小時．三線自動跳號



強力熱賣中！



歡迎玩家上台

更新版本

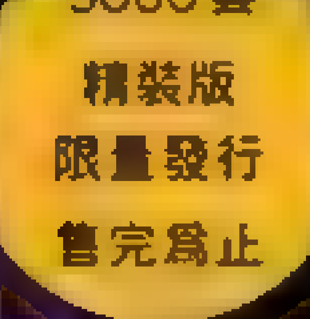
參加討論

提供意見

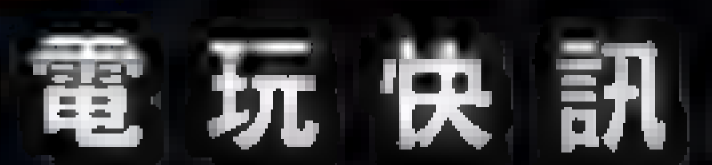
請儘速將你的客戶回函卡寄回本公司，

本公司收到後立刻調昇你的等級！

世紀縱橫股份有限公司







凡是使用本遊戲破關之玩家，

將本遊戲最後一關之關卡名稱，

寫在使用者回函寄回本公司，

前一百名即贈送本製作小組

精心雕琢之小玩偶一套（共五只）。

誠徵：美工、企劃、程式、劇本人員

世紀縱橫股份有限公司

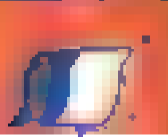
天地尚未變色之前
是無名小卒活躍的舞台

軒轅劍外傳
楓之舞

戰國初年，一些神奇的思想家在設計戰爭武器時，發明了一種稱為「機關人」的自動士兵，一個名叫「蜀桑子」的野心家卻利用這種利器想發動前所未有的革命……

扮演墨子愛徒的你，能夠在鬼谷子、公輸般等異人的協助下，及時阻止蜀桑子的陰謀嗎？

這個謎，將由你自己來解答……



充滿希望與夢想的銀色世界



上市發售中



玩家與明星以新手起家，共同體驗演藝圈成長的喜悅。

十位不同性格男女新人之中，同時選擇三名加以培養。

大宇美工群最新貢獻，精雕細琢展現高解析極緻之美。

融合經營培養的雙重策略，玩家完全掌控遊戲之進行。

直覺式圖像選單全程支援滑鼠，遊戲時更能融入其中。

加入股票市場與兩款精緻綜藝節目，遊戲趣味多元化。

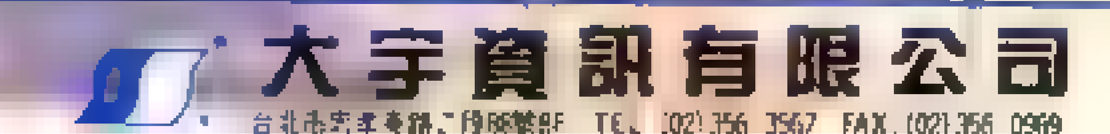
內容豐富各類事件層出不窮，看盡演藝界的點點滴滴。

多種不同的玩家與明星結局，是策略遊戲的最佳選擇。









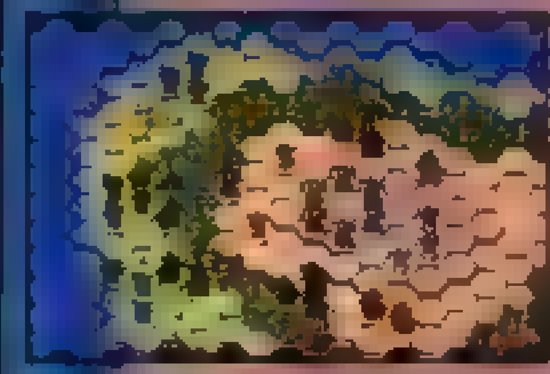


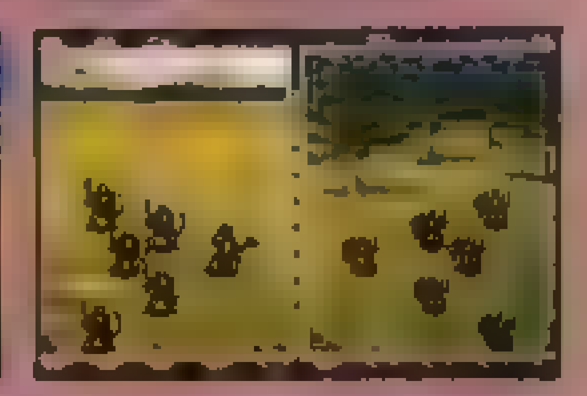
一個劍與魔法的世界

正等著你的到來

魔法世紀2

強化戰場支援與包圍效果，更具戰略性。
提供戰鬥時敵我攻防陣型戰術多變化。
傳說部隊與怪獸的支援，增添變化效果。
精心設計戰鬥ＡＩ，享受ＳＬＧ的樂趣。
靈活運用轉職功能，小兵也能立大功。
多路線發展，共有八個主角可供選擇。
９４種角色加７３種魔法，組合千變萬化。
全圖形指令介面加上滑鼠操作最方便。





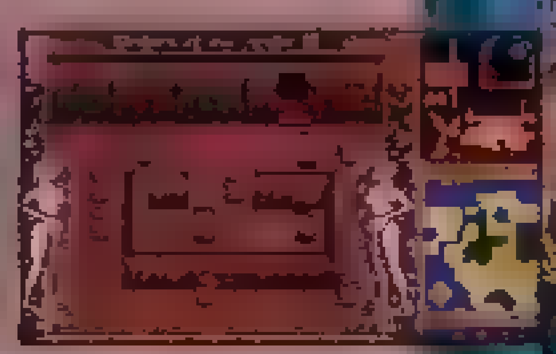


一場天使與惡魔的戰爭

天使帝國 2

各兵種獨特的魅力。
★戰場上導入 NPC系統，友軍將為玩家有力的支援。
★五大系35種類職業可供玩家自由選擇使用，創造出只屬於自己的超級部隊。
★親切的圖形指令介面全程支援滑鼠，新增「全體命令」可依戰況指揮全體角色行動。
賦予戰略遊戲全新風貌，構成一個豐富劇情的戰略遊戲。





大宇資訊有限公司
TEL.(02)356-3567 FAX.(02)356-0969

世 紀 末 俠 情 RPG 終 極 大 作

仙劍既出鬼神辟易
奇俠登場笑傲群雄

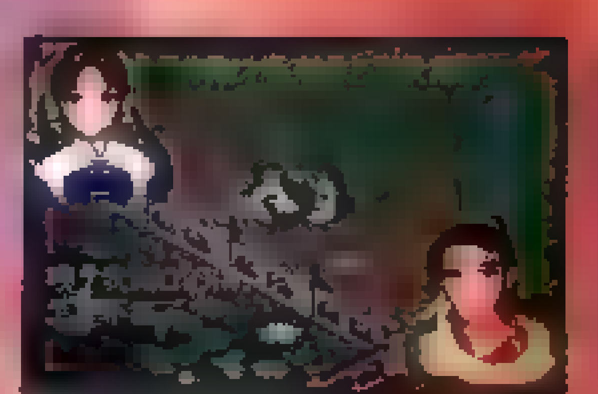




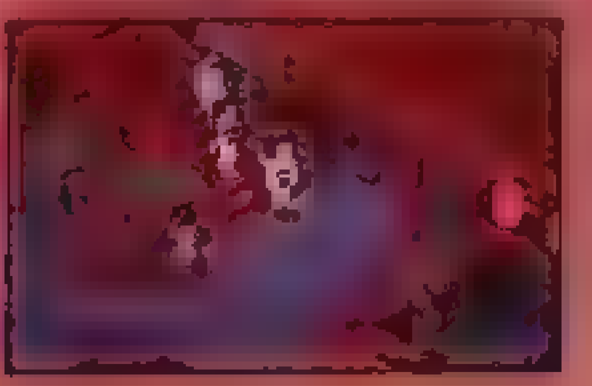
敬 請 期 待

大宇資訊有限公司









龍門防毒系統（中文版）（3.43版）



[illegible]

一次[illegible]、終身保固，永久[illegible]

可支援DOS/Windows/DESQ等多種作業系統

[illegible]能特色：

★可偵測超過4000種病毒，並且有效清除1000種以上的病毒，並不斷地增加中。

★只有隨時更新病毒碼，才能防範最新的病毒。

★具有智慧型自我偵測防毒功能，能永保工作正常進行。

★[illegible]

★可精確辨認各種病毒名稱及相關版本。

★利用最先進之技術達到快速而且精確之掃描模式。

★[illegible]

★[illegible]

★可掃描與清除各種類型之病毒 檔案型、開機型、複合型、隱藏型、記憶體長駐型等病毒及最新之變體引擎，病毒產生器所製造的多型病毒。

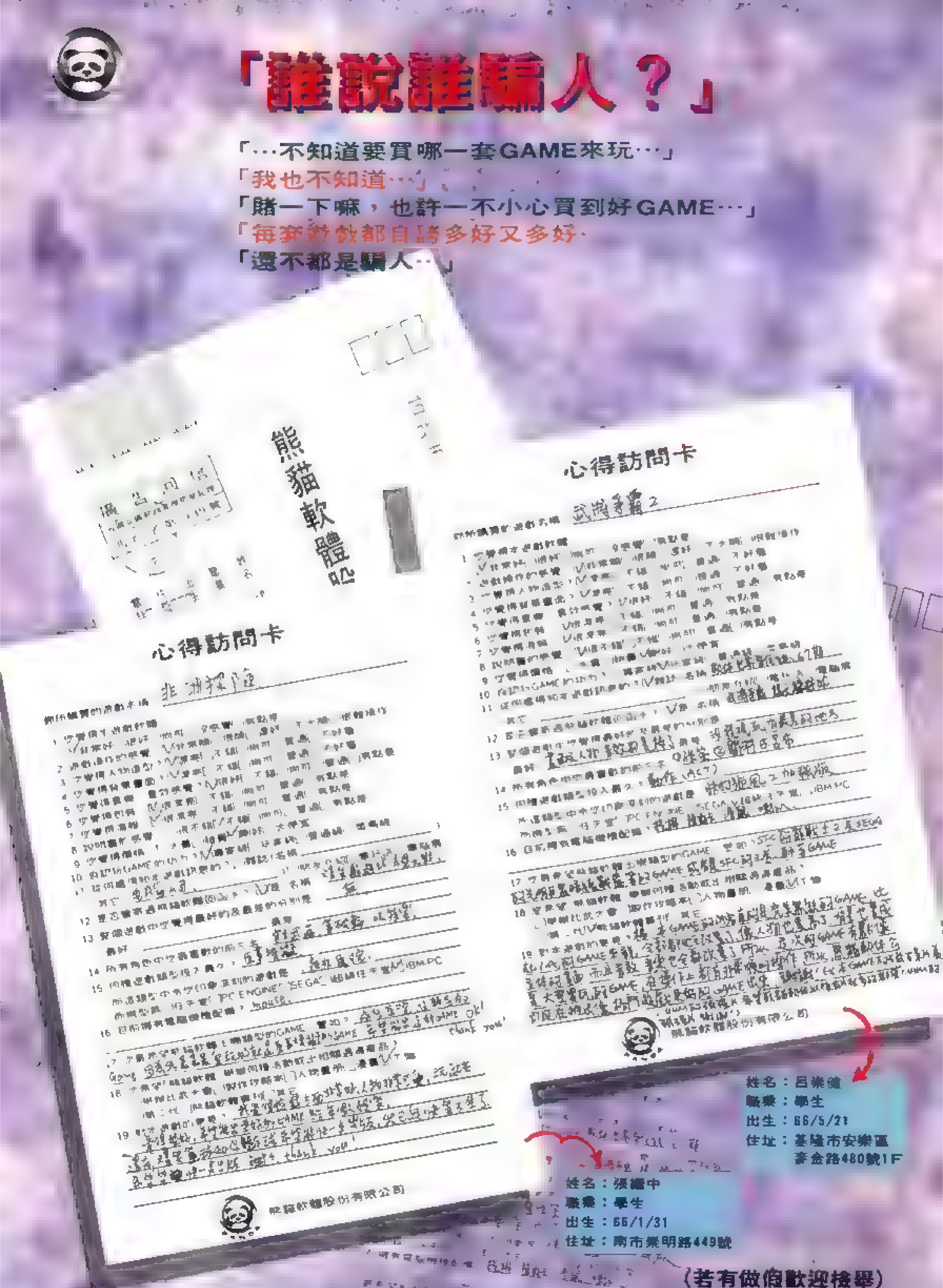
★最方便的更新途徑，免費透過BBS 資訊或從大宇出版的遊戲中取得防毒碼。

★內建中文操作介面，不需中文系統即可執行，操作最容易。

★[illegible]

★採用 3.5" 磁片適用於各種筆記型及桌上型電腦。



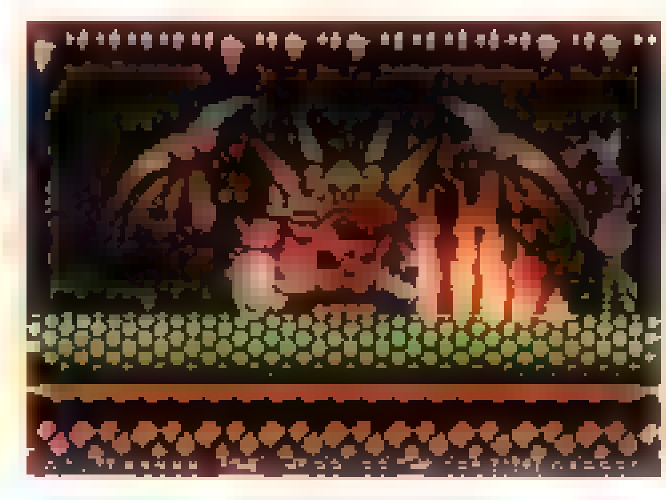


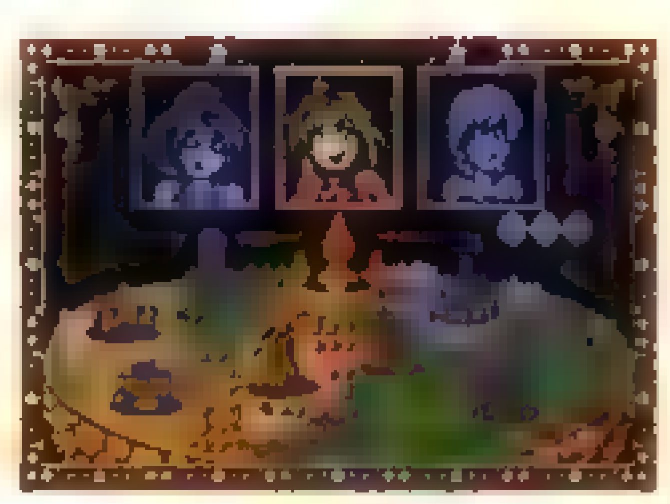
「誰說誰騙人？」
「…不知道要買哪一套GAME來玩…」
「我也不知道…」
「賭一下嘛，也許一不小心買到好GAME…」
「每套遊戲都自誇多好又多好」
「還不都是騙人…」
熊貓軟體
心得訪問卡
非洲探險
心得訪問卡
武將爭霸2
熊貓軟體股份有限公司
姓名：呂樂健
職業：學生
出生：66/5/21
住址：基隆市安樂區
麥金路480號1F
姓名：張耀中
職業：學生
出生：66/1/31
住址：南市崇明路449號
（若有做假歡迎檢舉）
熊貓軟體股份有限公司
台北市雙城街32巷1號5F TEL: 886-2-5936859 FAX: 886-2-5940091

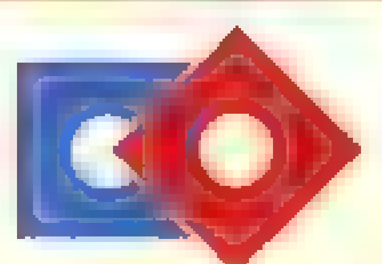


熊貓軟體超級動作遊戲
PANDA
武將爭霸2
本公司榮獲1995 CEM STAR國內自製最佳動作類獎
歷史格鬥經典
氣勢磅礡的語音效果
精彩華麗的破關動畫
磁片版相形見絀的格鬥氣氛
帶你進入快打殿堂
磁片升級光碟辦法
300元的匯票
請加15元
的工本費
② 忘了帶磁
片了
版磁片包好!
再將匯票及8片原
③ 小包裹掛號寄出
貼上34元郵票，用
動要快！啊！糟糕
爭霸II光碟片。行
就會收到一片武將
熊貓軟體股份有限公司
台北市雙城街32巷1號5F
TEL: 886-2-5936859
FAX: 886-2-5940091



















瘋狂醫院
超級醫生
本年度
最瘋狂…
最爆笑…
最有看頭的
超級遊戲!!
瘋狂熱賣中!!
除了前作的內、外科之外，新加整型科、婦產科及精神科，架構更大，笑料更多，畫面也更有看頭！
全中文化醫學模擬，考驗玩家智慧、醫術及反應。
五十名天使臉孔魔鬼身材的美少女病患，任你上下其手，開腸剖肚。
近二百種醫療結果，趣味十足，保證一路笑到底。
鷹揚資訊製作 精訊資訊發行



遊戲修改大師
整人專家4.0
歡迎對製作遊戲有濃厚
興趣者投入我們的行列
請備履照寄至
本公司 研發部收
或電 999-6883 徐先生



發燒大放送！

原裝進口



鐵甲爭霸戰



極道梟雄



救世聖主



海狼殺手

★徵求全省門市★徵求工作伙伴／1. 業務人員 2. 工讀人員 3. 遊戲工作室 4. 程式設計人員

輕鬆擁有國際超值典藏版
光碟遊戲只要 $699



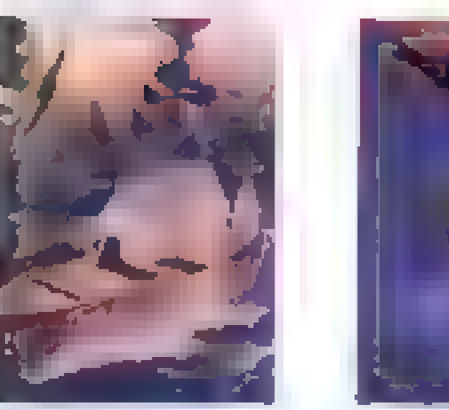
上帝也抓狂＋風雲霸王二合一



海豹部隊



彩虹有更多



終極武器



捍衛雄鷹



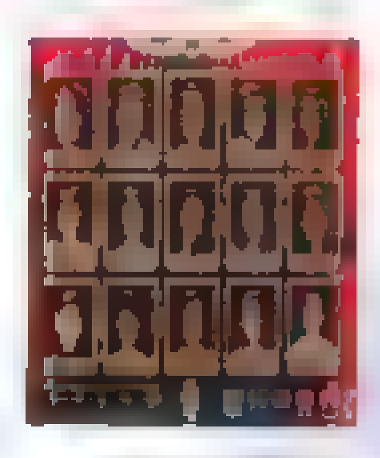
機飛特勤員



[illegible]



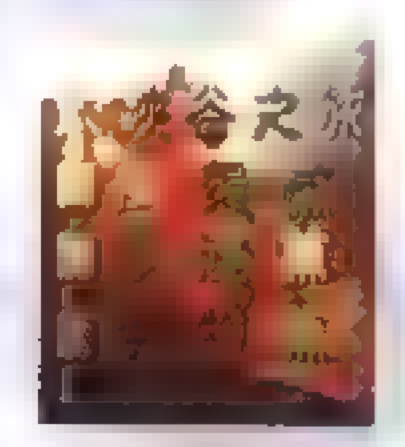
夢幻奇兵



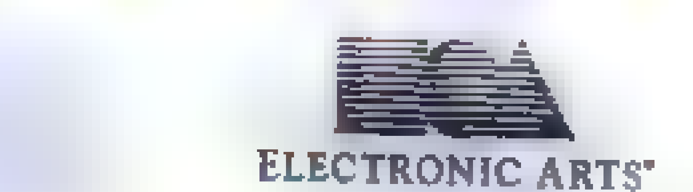
東京物語



太空動畫大賞



大峽谷之旅





彩虹高科技股份有限公司 台北市忠孝東路二段88號5F-2
電話:(02)356-9166 傳真:(02)391-2484
戶名:[illegible] 劃撥帳號:18064246



您想親身體驗國際機場塔台操作嗎？
數百條人命生死安危就操在您手上。



◆真實塔台操作視窗



◆操作不當失控情形



◆逼真的墜毀場面

AIR HAVOC
CONTROLLER

■淋漓盡致的 3D 動畫模擬飛航遊戲。
■有 25 種不同性能的飛機提供選擇。
■三個主要大型機場，十五個以上停留站。
■自行設定遊戲的難易度，以 15 ～ 40 分鐘內操控 10 至 50 架不等的飛機⋯等。
■以真實 3D 動畫詮釋起飛、降落、突發狀況。
■可欣賞 40 分鐘以上 3D 動畫表現的所有飛行過程可能發生的種種情形，及 60 張靜態的飛行圖片。

TRIMARK



●徵工作伙伴 / 1 美工編輯 2 3D 動畫人員 3 業務高手

彩虹高科技股份有限公司 台北市忠孝東路二段 88 號 5F-2 電話 02)356-9166 傳真.(02)391-2484

PC族動員令－讀者總動員

動員對象　軟體世界雜誌於中華民國在台灣的全體讀者
（中華民國在其他地方的讀者不在動員之列）

動員期間　自即日起至 84 年 5 月 31 日止

動員指令：

【指令 1 】. 立即搜尋 PC 族總動員意見調查表，確定它的存在。
（提示：搜尋範圍為 73 期軟體世界雜誌 P.1 ～ P.240 ）

【指令 2 】. 立即備妥一支書寫流利，不斷水的筆及釘得牢靠的釘書機（記得裝訂書釘）。非不得已，請勿使用膠水或膠帶。並嚴禁使用強力膠、萬能糊或三秒膠粘貼，以免統計人員抓狂。

【指令 3 】. 就地盤坐冥思至少一分鐘（以不睡著為原則，冥思內容為：我正要進行一項一年才一次攸關全體 PC 族福祉的神聖任務，萬能的天神，請賜我神奇的力量，不要讓我寫到一半…ＺＺＺ…），確定心無雜念後，看清楚問卷各題內容，依實際狀況仔細作答，一氣呵成。

【指令 4 】. 作答完畢，再度審視一番，確定無誤後，將問卷摺好、釘好，不要耽擱，立即執行指令 5 。

【指令 5 】. 迅速將問卷投入附近的郵筒（免貼郵票），並在郵筒前閉目冥思至少一分鐘（不用盤坐，免遭誤會）。

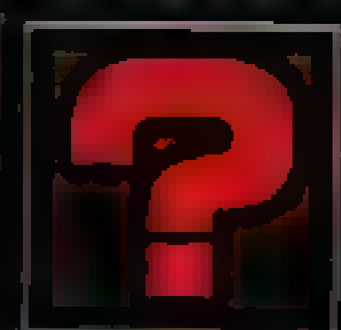
以上5項指令需於84年5月31日前完成（郵戳為憑），逾期則自動喪失抽獎資格與機會（獎項內容、名額及贊助單位等相關訊息敬請留意近期軟體世界雜誌及中國時報）



軟體世界雜誌社

★獎項贊助補給單位　保密中★

WANTED !



攻略特約作家

【罪　　行】S級遊戲終結者—破關快，害人忌妒害人煩
A級遊戲叢遊—給己助人，令人嚮往令人羨
B級中打高手—下筆成章，揮指成文又成稿

【賞　　金】自首無罪，捉到稿費加倍，外加NEW GAME 數套！

【聯絡單位】軟體世界雜誌「輯緝」部

【通緝期限】民國八十三年十月三十一日

【注意事項】自首者請自行寫下 1500 字的遊戲自白書寄至「輯緝」部，歡迎檢舉他人者，請先脅迫其寫下自白書，後有重賞。

「輯緝」部
「主輯」李俊賢　留

WANTED !



無敵前導惡霸

【罪　　行】製造無敵前導程式，培育無數不死玩家
撰寫存檔編輯程式，倡導變態的玩 GAME 方式

【賞　　金】攜帶程式自首者，每期千元

【聯絡單位】軟體世界雜誌「輯緝」部

【通緝期限】民國八十四年一月三十一日

【注意事項】此惡霸必須親身伏法，任何人不得好意代其自首！

「輯緝」部
「總輯」李初陽　留



遊戲獵人

●出版公司／松　崗

本文作者／Lucifer



Do you have enough Heart to master the Tiger?

銀河飛將Ⅲ眾所週知的是四片裝的超大容量，以及它對於硬體的極度嚴苛要求；所以在進行遊戲前，當然還得要通過這一關的嚴格測試才行。WC Ⅲ的基本工作平臺必需要是 DX 33以上，並且需要 8MB 的 RAM 才能擁有最適級的遊戲進行速度，雖然使用四倍速的光碟對遊戲的表現有所幫助，但還是不比記憶體多來的有效，如果記憶體夠大的話，玩者還能享受完全不跳格的SVGA畫面，而遊戲之前的速度測試則大致如下：DX-33：17、DX4-100：12、Pentium則在 11 以上，而一般的 Local Bus 顯示卡則有 5 的速度，而目前已知的顯示卡中最快的只能到 2（Mach 64 和Diamond Stealth 64）；同時這一次Origin 也破例的支援了 Gravis UltraSound，讓這塊卡的愛用者也能安心的享用；不過這次Pro Audio Spectrum 16+ 的擁有者則必需要注意到 DMA 的設定（避開 3 才行）；以筆者的配備（DX4-100、32MB RAM）來說，是足可以玩的輕鬆愉快了；

在通過了這一項的測驗後，接下來再看一看它的畫面、音效、音樂等的外部表現。

It is just looks like a tiger or is it a REAL tiger?

音樂與音效：這一部份受限於筆者個人的配備，筆者只能就個人所擁有的配備所表現出來的效果來針對"銀河飛將三"這部份來評析（P.S. 評析配備：SC-55MK Ⅲ GM 音源，Pro Audio Spectrum 16+ 音效卡）；





巨大的戰艦，圖中為母艦勝利號與基拉奇驅除艦

在"銀河飛將三"中的音樂與音效作用時間如下：開頭長達 11 分鐘的動畫中是單獨由音效卡播放音質相當好的錄製音效及音樂；在以後的過場動畫中也是完全



擊中敵機護盾所閃耀的藍光



基拉奇驅除艦的殘骸



敵艦上會轉動的砲台

播放錄製的語音及音效，接下來的在 TCS Victory 上的場景則都是 GM 的音樂（表現稍職，不過受限於場景的數目，實際上的曲目並不是很多。），而在與艦上的任何人對話時和簡報畫面時也同樣的是由錄製的部份來取代，也就是說以上的部份中 GM 和 PAS的發聲是互相切換，而不是同時出現的。在遊戲中的與玩者互動最直接的部份，也就是在太空中戰鬥的部份則是兩者可以同時發聲的， PAS 負責座艙通話，武器發射，引擎聲的部份，而 GM 則也是同樣的負責背景音樂，單就各段曲目之間的表現來說，大致上跟〝銀河飛將Ⅱ〞的表現持平，但是就各段間的動態切換（就是當年 Origin 很自傲的隨戰況而改變的音樂系統啦！）實在不是非常成功，在轉換的時候不是很順暢，時時會有延遲過久的感覺，而且在整體搭配上有些格格不入，也就是說它的起伏感覺之間不夠明顯，不是很能感受到從戰場回到母艦的成就感，這可以算是一個小小的缺憾。另外，筆者手上的版本上有一些特殊的情況，由於沒有詢問過 Origin 的發展部門，不是非常能夠確定這是一般性的狀況，只需要在這裏寫出來做爲參考；在筆者的機器上跑起來會有 GM 音樂在一段時間後會有中斷的情形，而且要切換到下一個新場景之後才會進行重置，在戰鬥進行時常會動輒中斷，實在不是很有趣的體驗。

再接下來就是〝銀河飛將Ⅲ〞的畫面部份了，在使用 SVGA 的模式下，它的動畫可以說是不用MPEG之外最好的表現了，只是在過場動畫播放的過程中，往往會產生資料傳輸的延遲，進一步產生跳格或暫停的狀況，不免是一個遺憾。雖然它有提供 VGA 的選項，但是相信看過 SVGA 的畫面的玩者幾乎都寧願忍受長時間的延遲來享受高品質的畫面，即使轉換的時間長到驚人（在筆者的機子上 Download 飛行資料約只需十秒，但是在比較低階的機種上， Download 時間有長至十分鐘以上的……）；而這次的戰機繪製跟以往不同的是：以往的〝銀河飛將Ⅰ、Ⅱ〞中的戰機是一片圖形在飛，周圍加上一片片基上的貼圖，因此在射擊時往往會有即使並未直接擊中戰機，而僅僅是命中戰機周圍突出的圖塊，也算做有效攻擊，使得真實感減低不少，但是三代的戰機則是先在空間中構成一個近似的形狀：圓錐形、或是多邊形，接下來再在周圍包上貼圖，因此在形狀控制較爲接近的狀況下，射擊的判準十分嚴格，如果不緊緊跟著 I.T.T.S 所標定出的開火點射擊的話，炮火是很容易落空的，讓作戰的難度提高許多，但是這一代中的僚機的戰鬥力非常之高，其精準射擊的能力則是人類望塵莫及的，往往一場任務出下來，只要一下 Break and Attack 的指令，就只見僚機一馬當先，敵機不斷的在四週炸開，最後若是夠幸運的話，玩者還勉強可以分到四分之一左右的擊墜數，是以有許多有私心的玩家喜歡故意把僚機留身邊，免得搶了自己的風采。但是這一代中的 AI 仍然是普偏的不高，大多是以數量取勝，最令人感到奇怪的一點是，它們大多不會使用飛彈誘餌，所以飛彈的擊中率相當高，幾乎算是百發百中的。唯一比較有挑戰性的戰鬥要算是跟 Hobbes的決鬥了，對方刁鑽而且又善於躲閃飛彈，這個昔日的戰友整整花了我半小時的時間才打發掉。


任務簡報的畫面



挑選僚機飛行員，圖中 Maniac 正做出不雅的動作。

其它畫面上的改進還有 Origin 終於順應廣大玩家的要求，把戰機的護盾給實體化了，成爲環繞在它四週的力場，每當力場被擊中，它要去試著中和能量的時候，力場就會發出閃爍藍色光芒，它的效果只有一個〝酷〞字可以形容！而另外一個更棒的特點就是這一代中的大型戰艦和戰機的比例終於正常化了，一艘船艦的大小至少爲戰機的十數倍，而終極武器— Behemoth 的大小甚至達到了三十倍以上，這種較以往真實許多的比例大小，開始把銀河飛將的擬真性又往前推進了一步。在遊戲中的真人與電腦繪製的場景也融合的十分妥當，個人是認爲它的效果比〝殺人月〞要好上許多，特別值得一提的是，因爲這些過場動畫都是合成的，所以玩者所看到的每一個場景在演出之時，每一位演員都是在藍幕前演出的，所有的簡報室、艦橋，全都是子虛烏有，只有透過螢幕才能看到合成後的效果，這對這些演員來說，不但是個極大的挑戰，同時也是一個很新的體驗。

完美嗎？未必！

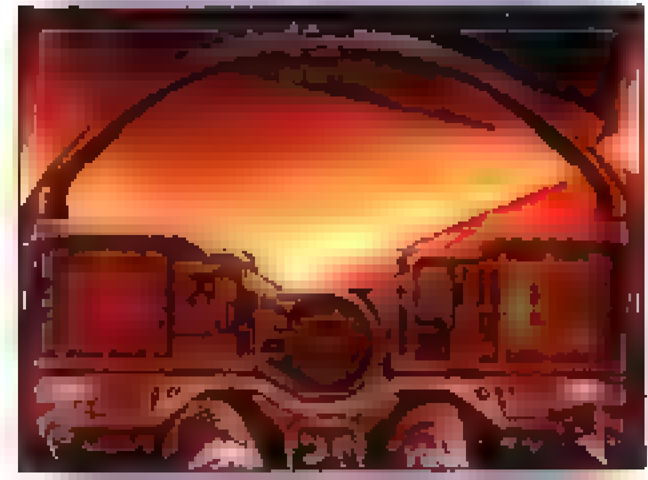




艦內的飛行畫面。



中空的敵艦內部可駕機飛入





進行地面任務。

在推出之前，Origin曾經承諾了，(1)有可以飛進敵艦戰鬥的任務，(2)有行星表面上的任務；這二點Origin都做到了，但是也都食言了，怎麼說呢？第一點，有爲數極少的戰艦種類；如航空母艦，驅逐艦等的確是有後部甲板可以飛進去大大的燒殺一番，但是空間實在非常小，不是玩家所期待的死星坑道戰，事實只是飛過一段小小機庫的感覺，不知讓多少玩家失望不已，而且太空站等等的基地之類的建築物也不能進入，更是令人遺憾的一項缺失；第二點，的確是有星球表面的任務，但是數量極少，好吧！好吧！我們是聯邦海軍，不是陸戰隊，沒有那麼多的地面任務，但是單就畫面來講，我們應該值得更好的吧！沒有Strike commander的精緻地表景物，甚至連最基本的雲霧景象也沒有，只有小丘、單調、單調平滑的地表，彷彿身陷寸草不生而大氣又稀薄的小行星上（因此地表才會連隕石坑都沒有，可是這樣也應該可以見到頭上的濃密雲層啊?!總之，這就是該死的不合理！），這樣的承諾想要馬虎混過？這不是可以輕易原諒的罪過！

In Wing Commander we truse?

嗯，這裏要來談的是所謂的劇情部分，同時也是筆者將要做出許多批評的部分；首先，如果玩者夠細心的話，會發現在說明書中的大事記，也就是所謂的分年表裏有大約三段的內容是沒有發生在銀河飛將的正史中的（也就是說不見於前兩代的主遊戲及Secretmission及 Special Operation中），而這三段的故事則就是銀河飛將的三本小說 Freedom Flight（0-671-72145-3），End Run（0-671-72200-x），Fleet Action（0-671-72211-5），而在開頭的動畫中和 Fleet Action中也有提到，當時的地球上各主要都市都已經被反物質飛彈給毀滅了，這時的聯邦已經搖搖欲墜了，而使用 Behemoth



潛意識被開啓後的 Hobbe。

爭執中 Cobra 與 Hobbe。

遭 Hobbe 殺害的 Cobra。

聯邦的終極武器— Behemoth。

老友再度相逢，竟是如此下場。

或是 T-Bomb 來中止整個基拉西人佔了明顯上風的戰爭，並且反而讓牠們就地求饒實在是一個很令人不解的設計；希特勒當年擁有了噴射機，還不是被蘇俄的焦土抗戰給拖倒了；一次世界大戰的德國在戰場上使用了芥子氣，最後仍然難逃戰敗的命運；美國如果沒有在太平洋的勝利，在日本投下的原子彈不見得能使櫻花武士屈服；難道這些歷史上的教訓沒能讓這些編劇了解到：沒有終結戰爭的〝終極武器〞這一回事，不能一切的扁用劣勢中的聯邦，拿個搬出〝終極武器〞這套來自圓其說，不禁令人有自毀長城之感……

再來就是讓許多玩家感到錯愕不已的 Hobbes 叛變這一回事，一般版的玩家可能只會大感驚愕，一位第一代的戰友竟然說背叛就背叛，出賣聯邦與帶給之間；但是擁有白金版的玩家或是心思比較深通的人士就會知道，玩家覺得這段劇情相當突兀，有些解釋不清是因為 Origin 刪掉了一些劇情，把解釋 Hobbes 叛變的劇情給略過了。但是看過之後的人也不會覺得它有多高明，據說原來的劇情是 Hobbes 被〝潛意識控制〞住了，因而在投效聯邦的這些年來，雖然不知自己本來就心向帝國，而在 WC Ⅱ中的有一段劇情是 Thrakath 切入 Victory 的所有頻道來通話，他說的那句〝Heare of Tiger〞就是關鍵句，把 Hobbes 塵封的記憶給打開來了…這裏姑且不論在Ⅱ代中 Hobbes 還有人類養子的矛盾劇情；單純討論這個很難自圓自說的〝潛意識控制〞，好吧！說實話，這聽起來比較科幻，可是難道用〝畢竟眼看自己的母星毀滅不是一個很容易接受的事，所以只好轉而幫助一直唾棄的同類王國……這不是合情合理多了嗎？一再的謀殺我們的戰友（Boss、Angel、Spirit、Hobbes）並不是我們 WC 迷所樂見的。

最後要說的是，據說在 WC Ⅳ中，又要再跟一個新種族開打，我不是絕對的和平主義者，但是 WC 的世界應已經成熟到可以擺脫單純的好人、壞人勢不兩立的模式了；除了永不止息的戰爭外，和平共存應該是有可能的吧……



與 Angel 的一段情已成追憶。





勢難兩全的新戀情。

後　記

這次松崗代理的 WC Ⅲ在和國外幾乎同時推（一週左右）的快步調上，的確讓玩者享受到相當的快感，但之後的說明書中文代就不見有人提及了，這樣對於某些玩家的權益是有相當大的損害，而且筆者不懂的是，在國內的代理公司若是不將說明書中文化，那麼跟水貨平行輸入有何差別？這件事跟最近各公司競相平行輸入的事件都是同樣值得你我來關心的，在玩遊戲之餘也別忘了保障自己的權益！

群英會窩 VER 2.0

COW BOY



模擬飛行經典之作，不管是畫面、音效及整體架構上都超越前兩代的水準，遊戲容量也到了空前的四片光碟，可說是一個物超所值的遊戲。

CYBER

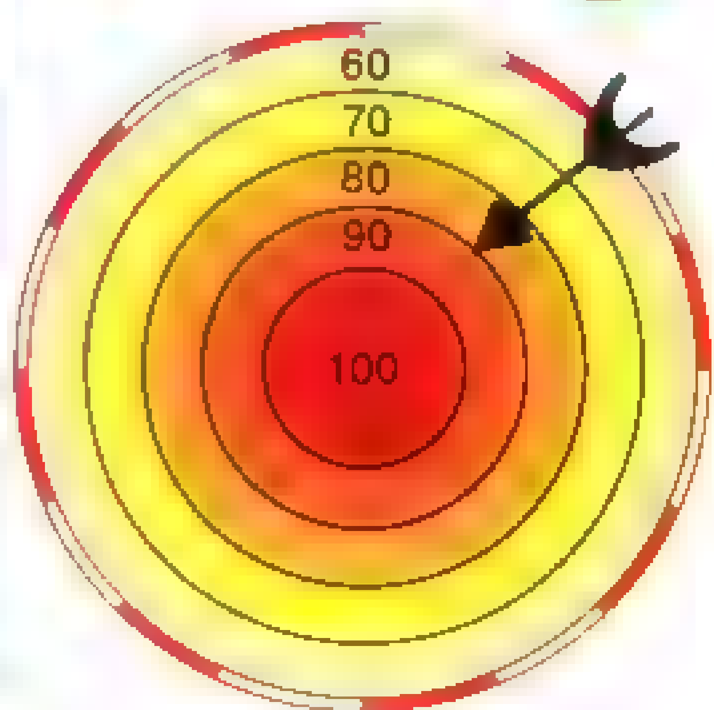


花費鉅資製作出的大作，果然不同凡響。影音效果與互動式劇情，讓人沈迷其中，無法自拔。但配備不夠高級的玩家，只有望 GAME 興嘆的份囉!!

DRAGON

雖然要求的配備水準極高，但相對地在聲光效果的表現上也極為驚人，除了劇情略顯牽強外，其它部份則是非常地棒。

群英靶場







凱蘭迪亞傳奇3 瑪爾寇的復仇

出版公司／第三波

本文作者／劉稼禹

凱蘭迪亞傳奇是 WESTWOOD 公司旗下的一個招牌冒險遊戲系列，從第一集廣受好評之後，接著陸續推出的第二集、第三集，都有超越前作的極佳表現。《凱一》和《凱二》都是先推出磁片版，之後才推出有全程語音的光碟片；或許是在成本的考量下，令《凱三》一開始就停推出光碟版一種，致使到目前為止，遊戲雖已上市了好幾個月，但國內玩者能拿到此遊戲的人仍相當有限。



《凱三》的全名是《THE LEGEND OF KYRANDIA BOOK THREE： MALCOLM'S REVENGE》。顧名思義，這集遊戲的主角當然就是皇室的仇敵瑪爾寇。這次 WESTWOOD 要站在瑪爾寇的觀點上來說一說有關凱蘭迪亞的故事。但是，瑪爾寇想翻案的並不只是殺死先王的陳年舊帳，而是想顛覆一下冒險遊戲中的偽善傳統——誰說好人有好報，正義終將得勝就一定是人家所喜歡的快樂結局？若不是在諸多電影、影集中，最受歡迎的通常是把小奸小壞的角色演的活靈活現的二線演員。不能偷、不能搶、不能欺負小人（動）物的聖者要我們這些在平凡生活中就不甚完美的玩者扮演起來，還要能打敗魔王拯救世界，想想也實在有點困難和諷刺；於是在《凱三》中，瑪爾寇處處教導玩者們，一成不變的老實在面對現實的困境時往往是行不通的；而人生尋求快樂的藝術乃在於「變通」（不算「說謊」？）二字。



在瑪爾寇版的凱蘭迪亞傳奇開始，瑪爾寇就被閃電擊中而從石像恢復人身，但是在村中並不受到眾人的歡迎。不過，在民風淳樸的凱蘭迪亞，村民見到瑪爾寇時並不想致他於死地，只想把他關起來或送到遠方去，以避免被其惡作劇所侵害。但具有皇室血統的瑪爾寇總能在無人協助的情況下發揮急智化險為夷。首先，他所面臨的困境是被迫要離開家園卻又苦無出路。不論是在做盡苦工之後還是易容巧扮默劇演員而得以前往貓島，他都是非常窩囊地背負著臭名含怨而走。

後來到了貓島上，不僅是劇情的第一個轉折處，同時也將正當的「反抗軍」好好的嘲諷了一番。第一次瑪爾寇必須幫助貓族反抗軍打敗狗族（種族之戰）才能離開貓島；但在貓島解放之後，他又得幫助狗族反抗軍打敗當權的肥貓族（內戰）才能得到六顆重要的寶石以進行後續的任務。這些反抗軍美其名是為了道理而戰，但實際上卻是什麼都打，凡是和自己理念不合的人都是敵人。話說在瑪爾寇的這一方面，他也根本無意要同情或站在反抗軍的這邊，不過是為了讓自己脫困才會盡量配合，這對於其想行的「翻案」並無直接的影響。而此段劇情的最大意義，不過是讓瑪爾寇於無心引回海盜之後埋下個重大的伏筆，令其在日後有個強而足夠的理由要為自己的行為辯罪，並非得解救凱蘭迪亞脫困與洗刷自己的污名不可。



話又說回當瑪爾寇和海盜們一同回到凱蘭迪亞之後，隨即便立刻被布蘭登的手下給逮個正著而強制放逐到世界的邊緣—在此玩者已可看出所謂大仁大義的布蘭登等人其實是相當的偽善，自然也就對布蘭登版的凱蘭迪亞傳

命產生了質疑…。接著，瑪爾寇當然是要竭盡全力地從世界的邊緣逃走了；不料卻誤進了魚世界，受盡恐怖無比的肥魚皇后「恐弄」……，即使最後到達了惡人的終極之地——「地獄」（此地獄出乎意料地有如天堂般美好），還居然因惡業未滿而無法久留，正由一次地發現了瑪爾寇並非真正的大奸大惡之徒。等到瑪爾寇第二次回到凱蘭迪亞之後，凱蘭迪亞已進入夜貓的籠罩之下（呼應凱蘭迪亞已落入邪惡者之手）。於是，經過真理之神的開導與指點（其實真理之神也有個愛受鯊魚一則消滅的惡習），瑪爾寇終於下定決心要找出先王的鬼魂來說出當年慘案的真相……。

縱觀《凱三》，其第一大特色在於角色的設計上，「好人不一定是完人，而壞人也不定十惡不赦」，正所謂人生難免小出軌，輕鬆一下又何妨。其第二大特色是在對話上，WESTWOOD為瑪爾寇精心設計了老實／正常／說謊對話指標，及可隨時冒出頭來與之交談的善／惡兩個良心天使一這不僅使對白更顯豐富有趣，同時也可教導小朋友辨別好壞。此外，適時地加入罐頭音效做為陪襯，也令人覺得頗富美式「情境喜劇」的味道，亦為相當親和而有創意的設計。《凱三》的第三大特色在於其多解式的謎題，例如摘花可用剪刀剪取或用嘴叼子割取、可以假扮默劇演員或戴上用松鼠做成的帽子等等。雖然物品欄有十樣物品的限制，但不同的組合或可導致不同的用法／解法，都是增進遊戲趣味的主因所在。除以上所述，還有許多不經意（不影響遊戲完成）的小惡作劇，如拿剪刀去剪說外國話的小孩的頭髮嚇他（可加兩次分）等等，在在都使整個遊戲令人發噱而深深地著迷。



本遊戲的畫面維持了WESTWOOD的一貫水準而細緻美侖美奐是無庸置疑的。在音樂和音效方面，也比兩集前作有所進步（不過《凱三》這次並未支援GM音源）。在圖形冒險遊戲中，《凱三》的角色似乎已凌駕SIERRA的諸多近作，而朝LUCASARTS節節逼近（《凱三》的英文名字和猴島小英雄二的英文名字 LE CHUCK'S REVENGE還滿像的，不知是否有想互別苗頭的意味）。無論如何，《凱三》都應該是冒險迷們不應錯過的一個遊戲。鑑於第二波將《凱一》、《凱二》都中文化的慣例，若是也能將《凱三》中文化的話，則必定是玩者之福；但對於不具備英文又心急的玩者，可能就得透過無聊或買水貨等管道才能愉快玩到了。最後再提醒一句，於遊戲玩完後的一段WESTWOOD工作人員的謝幕影片，相當的有看頭，玩者可別輕易地以一個 ESC 鍵按掉把它跳掉了。







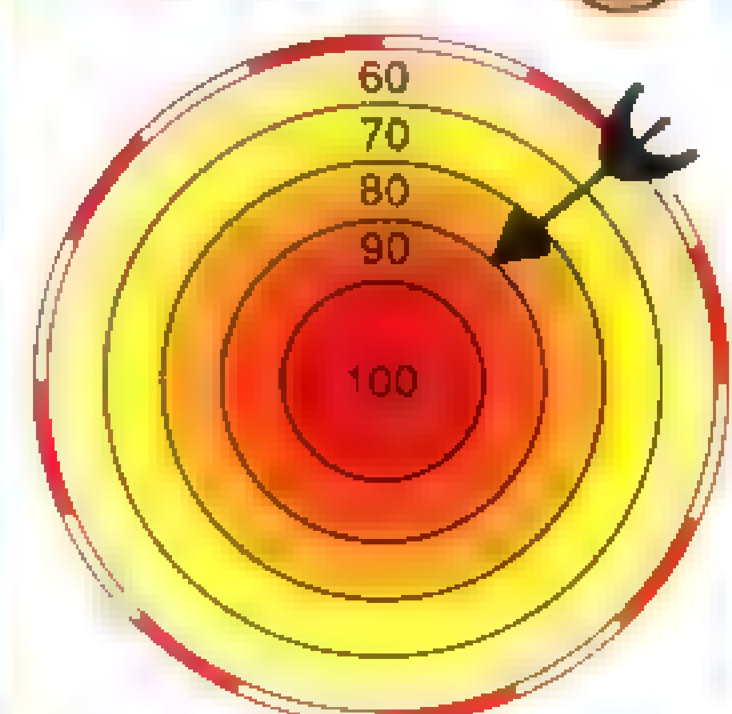
[illegible]
[illegible]
讓遊戲更具趣味，而反面人物現身說法更可讓人從不同觀點看人生，畫面比之前兩代更精美，製作也更具水準。可惜無光碟者只有乾瞪眼了！



謎題的設計較之一代，難度增加不少。故事情段雖然不脫系列傳奇的範圍，但主角由善易位成惡的代表—瑪爾寇的設計，WESTWOOD 的構思與手法果然不是蓋的！



以一代的「魔王」為主角，可說是與「巫術Ⅶ」有異曲同工之妙，讓玩家可以從另一觀點來對待這個世界，至於美工方面更是相當地傑出，令人讚賞。



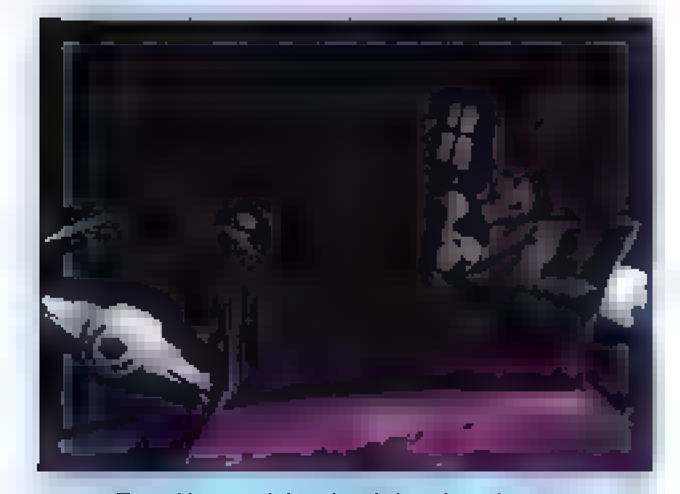
遊戲獵人



出版公司／松崗
本文作者／YMJ



「黑暗原力—鈦戰機」在國內發行還沒有多久，相信讀者們對它的印象應該都還很鮮明；先不論它帶給各位的是勝利的喜悅或是苦戰的夢魘，其發行公司 LUCAS ARTS 已經發行了它的第一套資料片——「帝國守護神」（Defender of the Empire，往後簡稱 DOE），各位帝國的精英飛將可以再次整裝待發了！這回等待著您的是無法無天的帝國叛徒、空前慘烈的武器競賽和技術爭奪戰，保證可以讓玩者重新記起「X戰機」時代的惡劣任務設計，以及十餘種各式敵我新型機艦等等。以下就讓筆者為各位先作個簡報吧！



遭圍攻的帝國生產廠

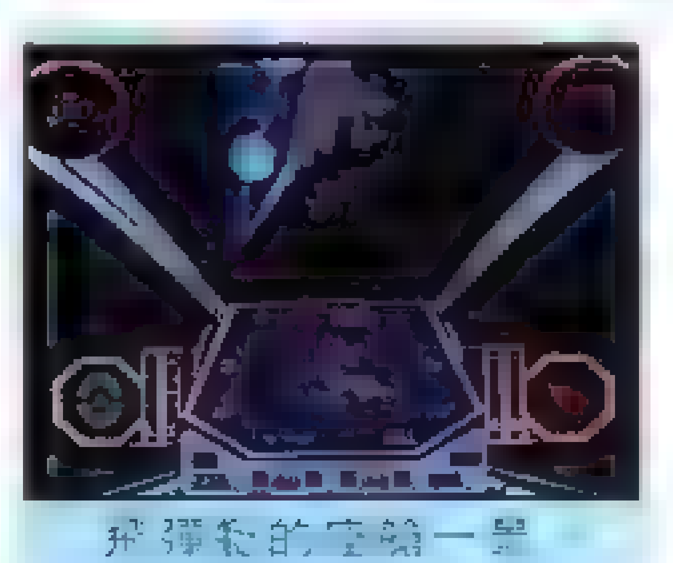
DOE 共使用兩片三吋半 1.44MB 的磁片，安裝後增加約 4MB 左右的硬碟空間。DOE 的主要內容包括了新增的三個戰區，承繼「鈦戰機」原有的第一到第七戰區，共增添了第八戰區「破壞行動」、第九戰區「鈦式防衛者」和第十戰區「飛彈艇的反擊」，其中第十戰區是在第九戰區完成之後才出現的，玩者並不能直接選擇。每個戰區都有六個任務，合計共 18 個任務。



由叛軍所發展的新武器

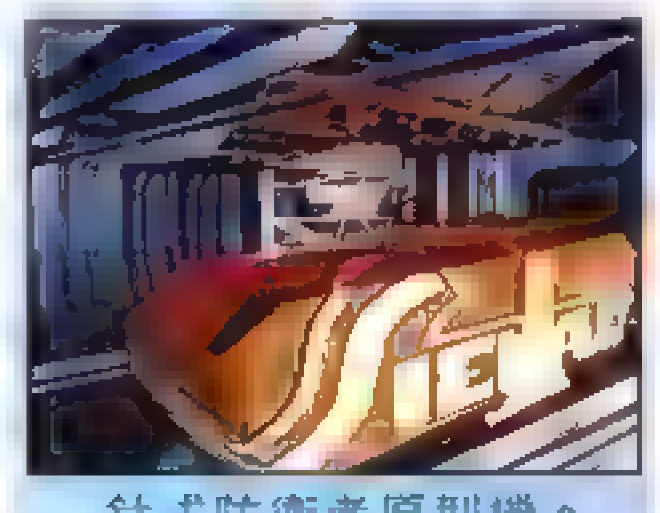
整個 DOE 的劇情內容和「星際大戰三部曲」並沒有什麼關係，倒像是帝國史上的一段獨立的插曲，主要是和「鈦戰機」末尾的叛徒札林上將繼續未完的爭鬥。札林為了在技術上勝過帝國海軍，執意要奪得最新銳機鈦式防衛者的技術，而以札林前帝國星際戰鬥機領導者的身份，在技術和實質兵力上都是足以和帝國海軍抗衡的可怕對手；而對帝國各地軍事設施的破壞性突擊行動，更是深深的打擊了帝國的生產能力，也讓各地的帝國防衛隊疲於奔命，其危害的程度更甚於以往的叛軍聯盟。在札林狂風暴雨般的攻勢之下，帝國面臨了前所未有的危機（真是誇張），只有您過人的戰技和勇氣，才能夠幫助帝國海軍度過難關。札林的陰謀肆虐整整兩個戰區，其中再加上叛軍偶爾來插一下花，而無法地帶的海盜也來動帝國先進科技的腦筋，所以在帝國腹背受敵的同時，任務內容也比「鈦戰機」原有的任務更加熱鬧。

說到 DOE 和「鈦戰機」原有任務不同的地方，那就是……DOE 的任務要比「鈦戰機」要「賤」得多了。在這回的苦鬥中，您將再次遇到「X戰機」中的種種夢魘，諸如單機包辦整個任務、時間上的苛刻安排、敵機的飛彈鎖定僚機……等等，而智障得過分的僚機 AI 不但幫不上什麼忙，反而還會經常壞了您的好事（有時筆者忍不住會懷疑，這會不會是 LUCAS 的刻意安排）！而任務內容也越來越像猜謎遊戲，往往在簡報時說的是一套，打起來之後卻全然不是那麼一回事，遇到「突發狀況」時，您還得自己決定該怎麼辦！最糟的是，所



飛彈艇的座艙一景





鈦式防衛者原型機。



有完成過『鈦戰機』的玩者們最害怕的事終於發生了，這回您將得面對您曾駕駛過的最強戰機鈦式防衛者，而其『姊妹機』先進鈦戰機當然也跑不掉！老實說，這些我方發展出來的超級戰機，要比所有的叛軍船隻加起來還難對付，拜編劇先生之助使我們不得不和它們對面廝殺，真不知是幸還是不幸。



麻煩的新對手—攻擊巡洋艦。

不過各位可別被筆者這番話給嚇著了，前面所說的這些任務，在 DOE 中還是只佔了一小部份，大部份的戰鬥任務仍然都在一般人類可接受的範圍內，而且場場精彩，保證可以讓各位打的大呼過癮。不過嘛…當各位遇上那幾個特別『硬』的任務時，可得自己想辦法撐過去囉！

DOE 的另一個重要特點，自然是增加的十幾種機艦了。老實說，這回新出現的星際戰機 T Wing 和 R-41 似乎和以前的 Z 95 一樣，都是星際間通用的「廉價」太空戰鬥機，除了速度較高（R 41 一般可達 120 的速度）之外，在武裝和護盾強度上毫無出眾之處，更別提和身經百戰的您為敵了（說到這裡，筆者又忍不住想起了鈦式防衛者……）。皮厚耐打的 Carrack 巡洋艦和攻擊巡洋艦是新增的敵方艦種，由於其護盾出奇的厚，使其成為僅次於 Nebulon B 級護航艦的麻煩對手。至於其他的新型太空基地、貨櫃和一些小型船，您會在戰鬥中逐一見到，而少數到目前都未登場的特殊機艦，不知是只在高難度的任務中出現（筆者並沒有去試高難度的任務），或是為了下一片資料片而準備，筆者就不得而知了。

帝國最新戰機—飛彈艇（M ssile Boat）

此外，為了對抗叛軍被仿製的鈦式防衛者，索隆上將以突擊砲艇為基礎設計了一種截然不同的新戰機—飛彈艇（Missile Boat），顧名思義，這飛彈艇是以飛彈為主要武器，其實也的確如此—飛彈艇上只裝有一門雷射砲，但在這之外還裝有兩個巨大的飛彈艙，其中一個固定裝載 40 枚先進震爆飛彈，另一個則可自由選擇掛載，您可以搭載 40 枚飛彈、20 枚火箭或是 10 枚重型炸彈！如此可怕的火力，足夠讓您收拾一艘正規戰星者外加其整個艦載機隊了，只可惜這飛彈艇只在第十戰區的後幾個任務登場，不足以讓您充分享受飛彈齊射的快感。



被擢昇為十二大將之一的索隆上將

總之，DOE 仍是片聲光內容俱佳的資料片，『鈦戰機』的愛好者們絕對不可錯過這一個新的戰場。不過 DOE 的結尾並未將札林事件作一個完滿的解決，只是將整個局勢帶入一個新的階段而已，因此各位在 DOE 中追索札林，大戰叛徒的同時，可以期待『鈦戰機』的下一片資料片，相信在殲滅叛軍、一統銀河之前，黑暗原力的試煉還不會這麼早結束吧！



COW BOY



故事在星際大戰系列中打轉，LUCAS 最近的作品讓人有故意留下伏筆後，再出新片撈錢之臆測想法，喜歡完整性收藏的玩家值得去買而對於追求劇情懸疑刺激的玩家，則較缺新鮮感。

CYBER



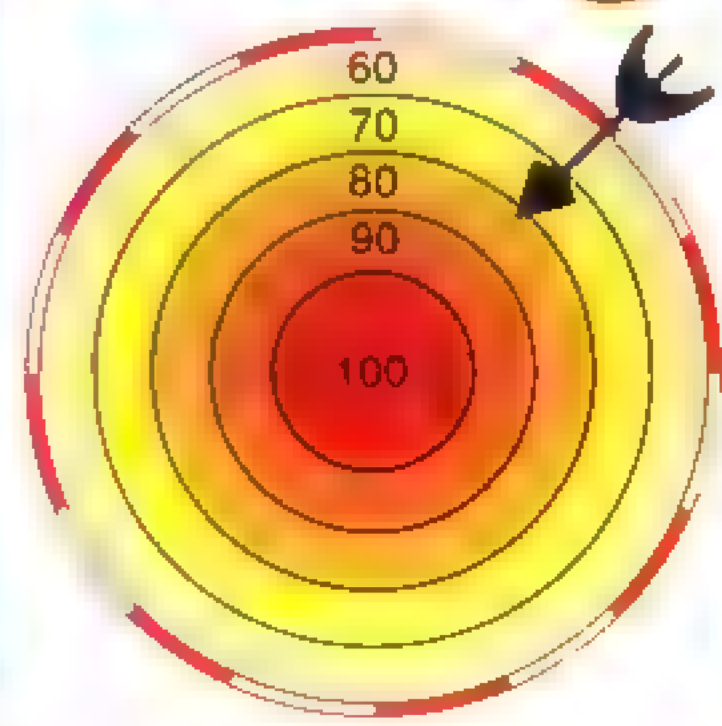
為架構完整之劇情，追擊前集未伏法之叛徒，成了資料片的述求重點，因此任務的難度自然地比前集更具挑戰性。

DRAGON



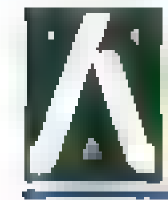
更多的機種、更難的任務，使得玩家們得更進一步鍛練自身的功力，如果你已經為黑暗原力奮戰的話，當然就不能錯過本資料片了。





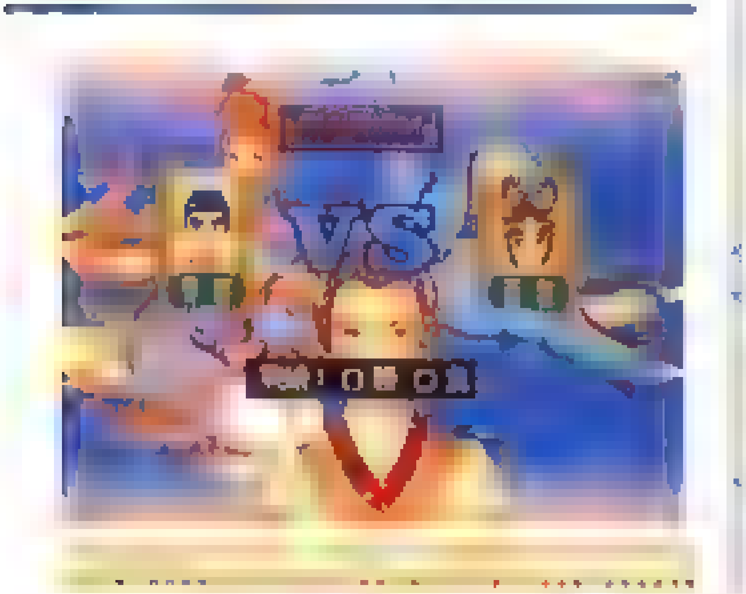


遊戲獵人

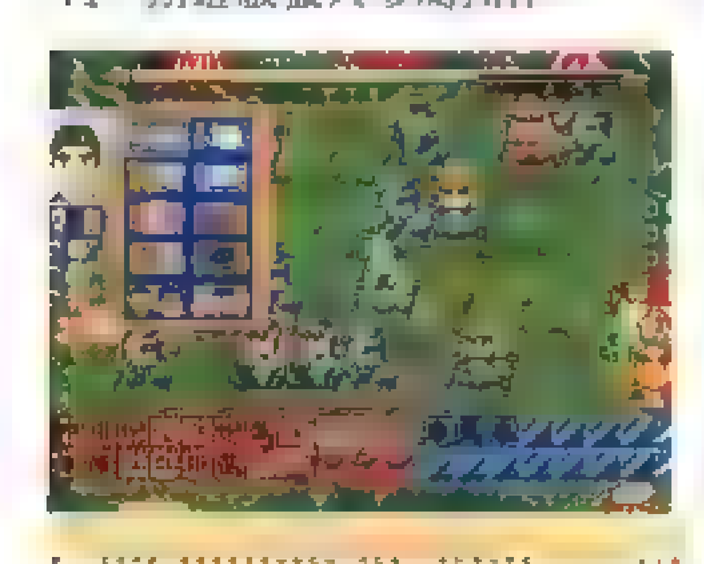




出版公司／軟體世界
本文作者／楚雲

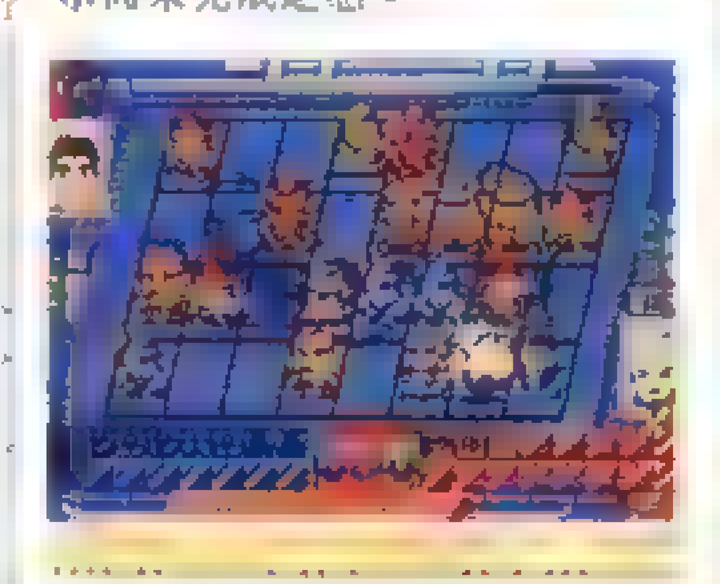


本遊戲是平面資訊第一個博奕類型的遊戲，出片時間剛好上在[illegible]之後，時間上來說是巧合之極，對弈類的 PC 遊戲本就極少，[illegible]片時間又如此接近，讓人覺得「暗片」有與「休片」互別苗頭之勢，正好也給玩家一比較機會。當然，本文還是針對「暗片」作討論，有對「休片」討論有興趣的玩家，煩請翻閱 70、71 頁遊戲獵人參閱評作。



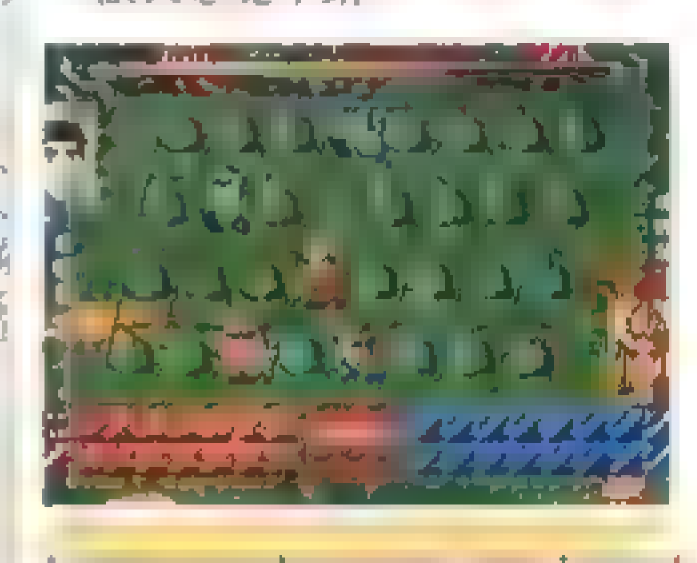
遊戲玩法共分兩人對奕及[illegible]人晉級賽模式，兩人對奕因僅是藉由電腦來奕棋之方式，並無什麼特別功能，故筆者就不再贅文多作介紹，單人晉級模式[illegible]玩家向電腦挑戰，進行遊戲設定好的局棋，此模式為遊戲精華之所在，我們現在來看看其設計。

暗棋聖手在整個劇情表現上表力並不夠，片頭時雖讓玩家知道挑戰之原因，沿途更有過五關斬六將之類似情節，然而並無法讓人有兵臨城下的震撼力，或是完成任務的喜悅感。而結局時人在[illegible]的異次元空間上站立，設計者似要讓玩家有物換星移的感受，可惜因著墨不多，讓人有故事尚未完成之感。



[illegible]面 15 幅畫的內容到底如何價值連城，雖然像筆者如此才高八斗的人再怎麼算，怎麼猜也不知其中內幕，難道是 H 間頭的東東，出版的老板看了龍心大悅以至於……。

接著我們來看遊戲的畫面設計，畫面設計重要的是人物造型及場景搭配的和諧性。本遊戲在人物造型的筆觸畫法，感覺上似是出於女性之手，幾位帝王圖像都讓人感覺太陰柔，缺少九五之尊那種雄偉陽剛之氣。進行賽時，當玩家與對手比賽前畫面會出現一幅圖畫，畫中題有[illegible]（詩？），設計者想要營造出一股古色古香的氣氛，甚至在商店購買物品時，不管是人物打扮、物品名稱皆採用濃中國風味的設計，讓人感覺不錯。

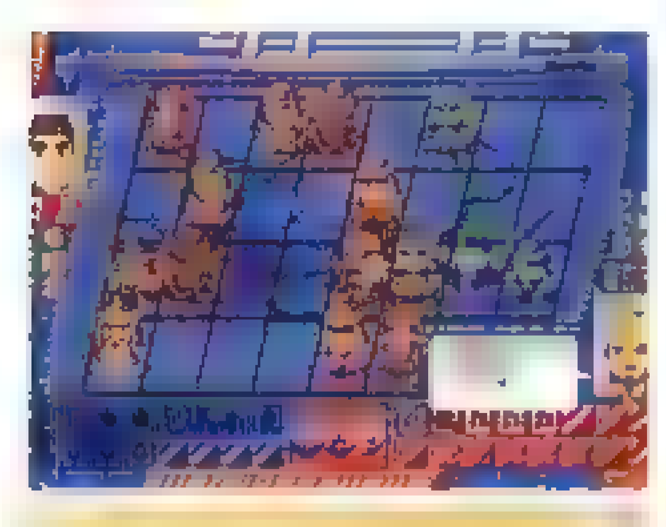


[illegible]在暗棋[illegible]，[illegible]是本遊戲[illegible]有看頭的地方，每顆棋子都有不同的造型，且棋子吃子方式都不一樣，像「車」拿出水龍將敵人噴倒，「士」[illegible]一個劍依倒對方，都是很有[illegible]的[illegible]。[illegible]個棋子[illegible]人物造型，為了使玩家更容易了解每顆棋子[illegible]，遊戲[illegible]計成只要指在那顆棋上即可顯示該棋之名稱，省下玩家不少認棋時間，[illegible]人多了。整個[illegible]設計[illegible]不錯，唯一可惜的是，當向下[illegible]時的畫面顯得單調簡陋



的，並不似其他地方那樣用心，有點不搭調的感覺。

遊戲的好壞，重要的就在其設定上，一個在美工、劇情表現上不怎麼樣的遊戲，如能擁有好的企劃人才，在遊戲中加入一些讓人料想不到的好設定，那就有如畫龍點睛之妙，增添遊戲的可玩性，使整個遊戲活起來。我們現就來看看本遊戲的設定是否有可看之處。



在遊戲手冊中，玩家可以看到單人晉級比賽中的所有對手的肖像及個性資料，附冊子上載有每人其具攻、防、陣、智、?、秘技法、秘點等八種資料，只是筆者從頭玩到尾感覺上15個人的個性能力並沒什麼差異，像是換另一個肖像來對戰而已。遊戲開始時的主角造型設定，時間長短的限制，犯規次數，勝負場次及和局的設定上，可以讓玩家自行決定，增添不少自由度。然而在寶物及秘技的設定方面雖然多達十八項，但玩家在進行比賽時會覺得這些東西有點像聾子的耳朵一樣是擺著好玩的，因為與你對奕的電腦對手，其 AI 實在不怎麼樣，簡直如同不懂棋子的人在下棋，最常見就有下面幾種：①其「帥」或「士」自動的往玩家之「兵」或「仕」走近，讓人吃掉的自投羅網型，而且棋子越大越表現自殺。②第二種是不管現在局勢上的變化是否有利，電腦只是慢慢的我行我素型，將某顆棋子上下或左右移動，也不管其他棋子死活或幫殺對手棋子。③第三種是忘記危險只顧吃子的自吃（殺）型，只要有棋子可吃，不管吃了是否會被吃到，電腦自都照吃不誤，這種現象在「砲」此類棋子上更是發揮的淋漓盡致，只要玩家稍微設計一下，對手的「砲」保證手到擒來。當然遊戲嘛！其目的只是要人家輕鬆一下而已，又不是戰場廝殺，AI 設定低點也是正常的。

電腦對手雖有寶物及秘技的設定但在奕棋中，筆者皆未看到其使用。（筆者是將正常 32 格棋盤下完，特殊的 36 格則僅對奕幾盤而已。）不知是要到特殊時候才使用或僅聊備一格而已，還望遊戲界的先進們指導一下，以解心中謎惑。

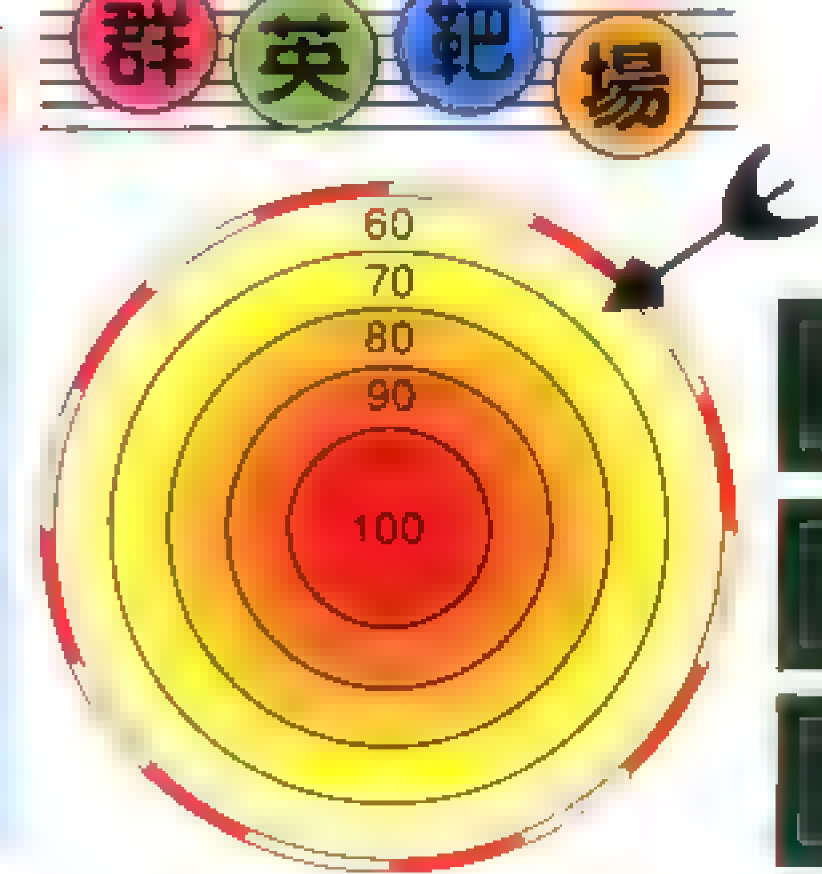


最後我們來談談遊戲的語音設定，當筆者剛聽到其語音設定時，直覺上有如被人潑了一盆冷水在頭上，男的講話無一點雄糾糾氣昂昂的感覺，而女的發嗲的聲音，叫人真受不了…，而身穿古裝的古人講話用詞卻是時下年青人常用的對白，直教人無法消受，當然製作單位可能為迎合年青人而選用此種對白也說不定。

整體來說，遊戲在筆者觀點雖認為不是一個出色的遊戲，但說不定在別人眼中又是另一種評價，而遊戲製作公司不斷的在嘗試新遊戲類型的開發，還是值得喝采的。









銀河救世

出版公司／松崗

本文作者／馬爾寇溫

哈囉！好久不見。在保家衛國的兩年時光當中，斷斷續續的接受X戰機及鈦戰機戰火的洗禮，但卻無奈何苟延殘喘的386DX-40已無法負荷，馬達早已撐到極限，生性仁慈的我，為免她老人家不得善終，自此之後只好以較文靜的遊戲度日，像是俄×士、魔龍×爭、百步蛇任務啦！結果捐血過多，現在身體虛弱的緊。但身上流著銀河忠烈鮮血的我，只要聽到有銀河兩個字的遊戲就決不會放過，所以，又被老編給陷害了……

由於銀河救世軍分為磁片版及光碟版，所以老編說要做個比較，也之所以我現在就給您比較比較。這兩個版本最大的不同就是一個磁片，一個是光碟（這不是廢話嗎！）一個$$比較多，一個比較少；一個動畫比較多，一個比較少；一個語音比較多，一個比較少，怎樣夠詳細了吧（哈！騙了不少稿費。）好了，接下來我就以光碟版為主做個評析，反正兩個版本任務都一樣，省得麻煩（其實是太懶了）。這個遊戲類型跟銀河飛將、X戰機等可說是同類型的動作遊戲，但在其劇情、操作及內容方面卻有其獨特的地方。

其故事背景為一個名為格瑞恩的種族，自認為是宇宙中最強且科技最先進的種族，所以用武力不停的向宇宙擴展自己的勢力，很多種族都認為他們是侵略者，但格瑞恩卻自認為是宇宙中偉大的解放者、教育者，這是他們的使命。當他們來到了亞斯卡特星雲，正準備開始解放這個地方，戰火卻早已蔓延到這個星雲的每一個角落。格瑞恩的一名高級飛行員—羅馬．亞歷山大，也就是你，準備好了嗎？

那氣勢磅礡的片頭動畫跟一個不能再簡單的航空入體，可是讓我久久不能適應。怎麼進了遊戲之後變得有點簡陋，難道是做動畫已耗去大部分的力氣，沒力氣做其他部分了。其低調色系的畫風，更是讓我的眼睛差點毀在對焦不準的螢幕上了。但你越瞭解劇情中的陰謀詭詐，就會瞭解作者為何要營造這種氣氛了。

開始緊湊的片頭動畫，相信你已不能自已，也能從其中聞到濃厚的火藥味。全場的語音，流暢的動畫，讓遊戲更添特色。人物誇張的表情，更是讓人記憶深刻，怎麼格瑞恩人的臉部表情如此豐富。只可惜動畫部分的語音無訊息搭配，都不曉得在說什麼碗糕，不過有一件事可以確定，他們說的是英文。雖然我在馬爾寇陳老師門下學了好些年的英文，但是他的英文本來就不怎麼樣，所以我的功力也就如此而已。

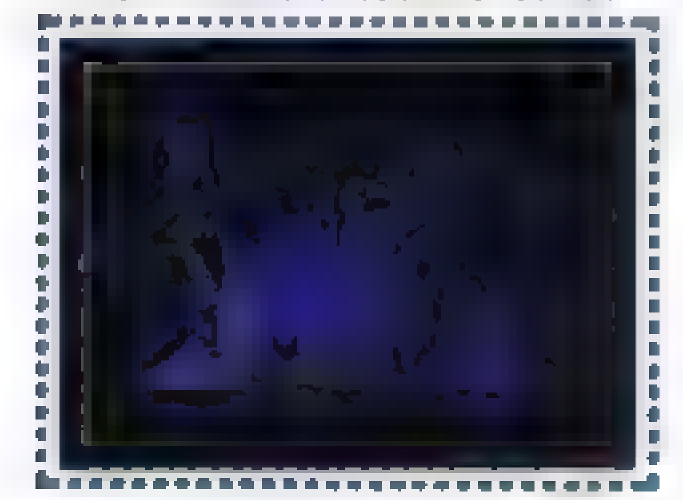
遊戲的流程以任務為主，雖然執行幾個任務之後你會升任為指揮官分派任務，但是自己還是要去開戰鬥機（否則就變成戰略遊戲了）。比較特別的是附屬任務的加入，其中分為攻擊性任務（戰鬥、意外支援、解救人質、獲得資源）及防禦性任務，其中還需設定執行的危險程度。戰鬥可慢慢的攻佔其他種族的星區；意外支援是用來防止主要任務的失敗；解救人質則為救回前次在附屬任務中被俘虜的飛行員；獲得資源則可加速新戰機的製造。在決定執行何種任務之後，還需設定執行的危險程度，如果設的太高，那派出去的飛行員跟戰機就有去無回了。防禦任務則為加強巡邏及前線的防禦能力，可制止敵人的侵略行動，但不當的防衛會導致部分星區的淪陷。



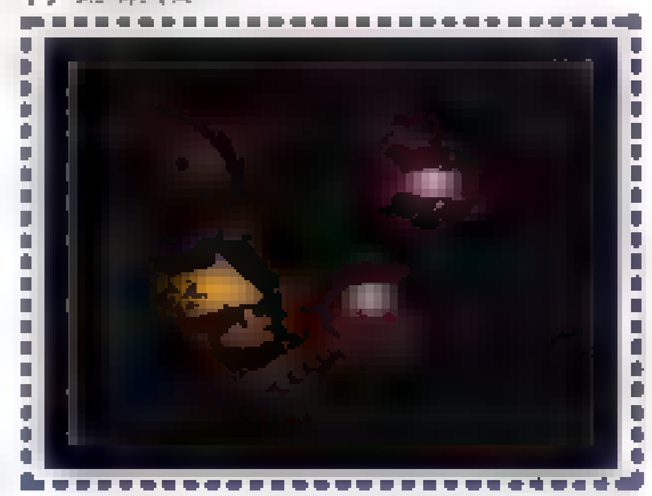
遊戲中隊友的分類蠻細的，一般來講他們的素質都還不錯，戰機也需要有人駕駛，所以飛行員的多寡與訓練就很重要了。遊戲中你可以指定某個老鳥去飛行訓練學園當教官來訓練新的飛行

員，而這些菜鳥的素質就看教官的功力了。在戰鬥中隊友都能獨當一面，且對命令的服從性變高的，表現的可圈可點。

由於戰鬥機數量跟種類有限，所以就沒有辦法像銀河飛將等的遊戲不用擔心戰機耗損，而戰機大致上來說都不是很強，所以新戰機的獲得及補充就要多傷腦筋了。除了在戰鬥中可以擄獲敵機，獲得資源來加速新戰機的製造也很重要，可惜的是無法決定製造的機型。而出任務時可依各人喜好或任務需要選擇機型，每種戰機的性能以不盡相同，所以戰機的選擇也攸關任務的成敗。除此之外，還可指定飛行員駕駛特定的戰機來執行個別的任務。



戰鬥機的操控方面可說是有點複雜，戰機有三個顯示螢幕，每個螢幕都可以在 12 種功能中互相切換，可說樣多功能都很有用，但螢幕又只有三個（有些戰機只有兩個），所以戰鬥起來不免兩隻手忙個不停，而且功能雜又多，說明書又說得有點不清不處，所以到現在有些功能都還搞不太清楚。麻煩是麻煩，但卻更具多樣化的。在激戰中是否能得心應手就看你如何做能源管理及自動修復功能，這邊可說是跟 X 戰機有點類似。火力增強推力就會減少，護盾增強打人就沒什麼力氣；而自動修復就看那個比較重要就先修那一個。所以在進入戰鬥之前先設定好的話，就比較不會手忙腳亂了。而戰鬥時大家你一句我一句的，使得戰鬥的進行更緊湊。



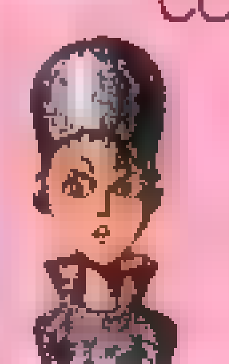
銀河救世軍的語音部分可說令人激賞，每個人物的口音、抑揚頓挫配合的好極了，在任務簡報的時候大家你來我往好不熱鬧，爭執是常有的事，辯護我方作更是屢見不鮮。在遊戲中的一個橋段，你可選擇是否倒戈投入各種族的聯合陣營與格瑞恩對抗，這時你就會感覺好像來到了星艦迷航記的世界中了，各種異人齊聚一堂，置身其中，樂趣無窮。而且戰鬥時遇到的敵人都是以往出生入死的好伙伴，或由飛行訓練學園調教出來的菜鳥，此時雖心有不忍，卻又無奈，原來遊戲還會暗中將你導引入劇情中，這就是作者厲害的地方了。至於音樂的表現平平，覺得有點吵，我通常是把它關掉。

遊戲進行中的畫面是 320 × 200，256 色，但感覺蠻粗糙的，而低調的畫風，在戰鬥的時候會看不太清楚，跟銀河艦隊同樣是 320 × 200 的畫面比起來就有些遜色了。如能將此部分的畫面再改進一些，相信這會是一部非常成功的作品。

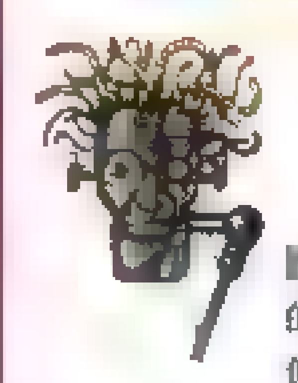


自認英文程度不錯的讀者歡迎來挑戰此遊戲，相信它詭譎的劇情一定讓你深陷其中無法自已；如果你的英文跟我一樣也沒關係，用功一點，一定會讓你英文會話的功力進步。可以玩遊戲，又可學英文，只要你的機器不會太爛，別去買磁片版了，花點錢裝台光碟機，動畫在磁片版裡可是少的可憐，語音也是一丁點，所以別再撐了，錢乃身外之物，努力的花吧！





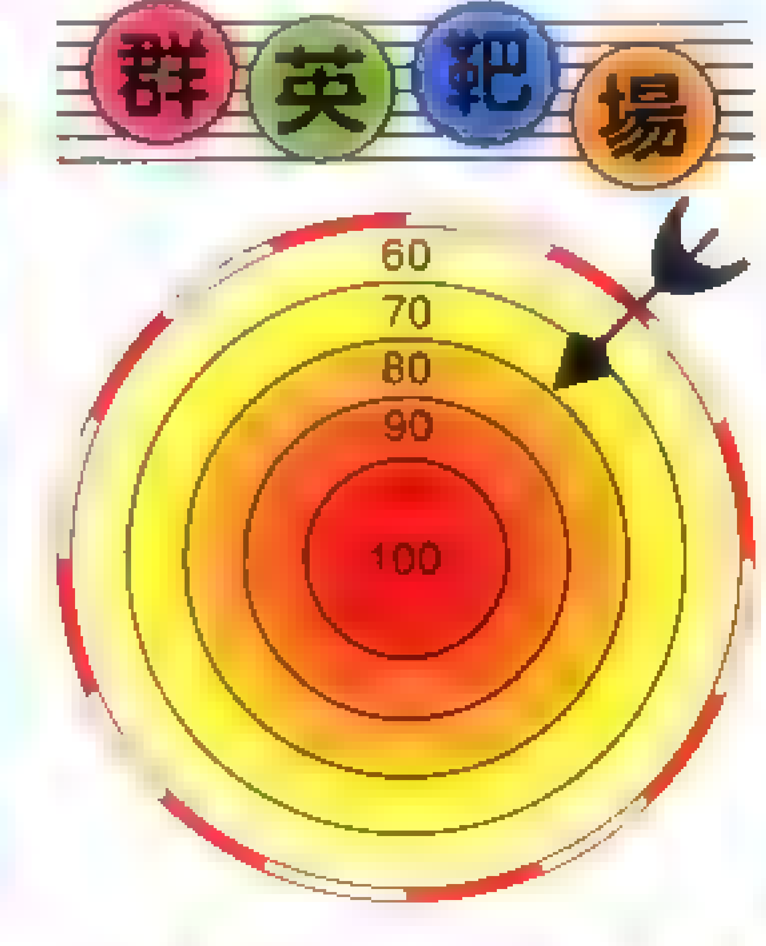
精彩的片動動畫令人激賞，可惜遊戲進行畫面略顯寒酸。附屬任務的多樣性增添遊戲的新鮮感，而全程語音設計，玩家倒是可藉此練練聽力。



[illegible]的處理，偏向灰暗色系。與同類型的銀河飛將系列相較，雖無勝出之處但還頗有自身的風格。



類似「銀河飛將」系列的遊戲，不過在劇情上表現得相當出色，任務的類型也使得遊戲性大為提高。





雙子星傳說

●出版公司／旭甫、松崗
本文作者／俞伯翰

最近好像很流行推出純光碟遊戲，從 Wing Commander3，Magic Carpet， U.S Navy Fighter到Dark Force都是著名的大作。除了光碟化，高解析度似乎也成爲新進遊戲追求的「標準」（除了Dark Force，前述的幾個遊戲通通支援高解析度）。今天要介紹的Relentless Twinsen's Adventure（以下簡稱Relent）就是其中的代表。

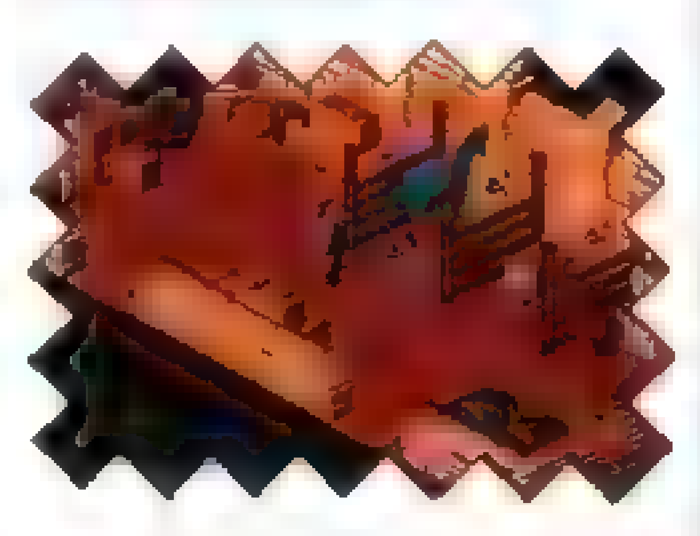


Relent 最驚人的，就是它的畫面。Relent 主要的遊戲畫面採用640×480 256色高解析度模式，工作小組費時兩個遊戲的畫面，都是經由SGI著色完成的。在先進的軟硬體配合之下，本元遊戲畫面就讓人留下深刻的印象。

主角的動作相當滑稽，走起路來是搖頭又晃腦，跑步時好像飛行大跨步上籃，攻擊時好像頗有架勢，偷偷摸摸時又活像個笨賊，令人噴飯。除此之外，主角還有許多有趣的小動作，譬如說爬樹广啦，錯到桐啦、手舞足蹈啦，都刻畫的相當細膩。拜先進的硬體和貼圖著色法所賜，人物的動作不但靈巧，而且非常精細，絲毫看不有稜有角的感覺。不知道大家有沒有看過 Virtual Fighter ？除了人物小了點之外，感覺還滿像的呢。

遊戲大約有 12 個不同的場景，地形地物可以很明顯的看出來是由電腦運算、著色出來的，雖然少了點寫實感，卻十分精緻。場景畫面採取自由捲動的方式，不過受限於硬體的速度，遊戲無法平滑捲動，只能在通過一個畫面後，或是由玩家自行按 Enter 鍵更新畫面。場景各有各的特色，有的山明水秀，有的好像水泥叢林建築物林立。不過大部份的場景都有一個共通點，就是三步一崗，五步一哨，處處戒備森嚴，由此我們可以深切感受出遊戲中極權統治下的恐怖生活。不同場景之間各有不同的聯絡方法，有船、汽車等交通工具，對了，還有一隻可愛的飛龍喔。

場景、劇情之間有一段段的動畫作連接。這些動畫也是由電腦算出來的，不過解析度只有320x200256 色，比起高解析度的遊戲畫面是有點遜色。



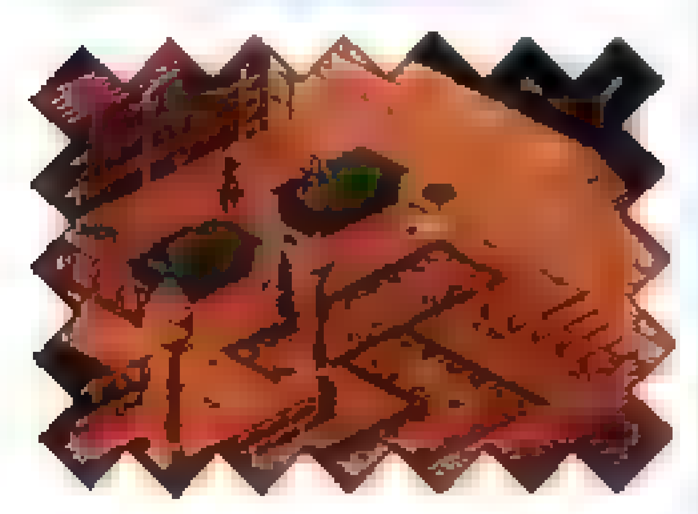
Relent 的音樂算是好的沒話說。光碟片上收錄了九首動聽的曲子，遊戲當中大部分的場景就是以這九首曲子作爲背景音樂。沒有音效卡的玩家也別難過，雖然少了音效但是仍還是能從CD中聽到美妙動人的音樂。CD 上的音樂可以由 CD Player 直接播放，光是聆聽這九首曲子，就已經值回票價了，更遑論遊戲其他精彩的表現。

遊戲的音效也很傑出，例如主角的腳步聲（走在不同的地方會有不同的聲音），機械人嘰嘰的金屬摩擦聲，槍砲聲和攻擊時的音效，都模仿的維妙維肖的。Relent 收錄了遊戲全程的語音，每一段對話都配有語音，不過人物說話的語調聽起來感覺有點類似卡通人物，聽起來不太自然，或許是爲了配合遊戲整體的氣氛吧。

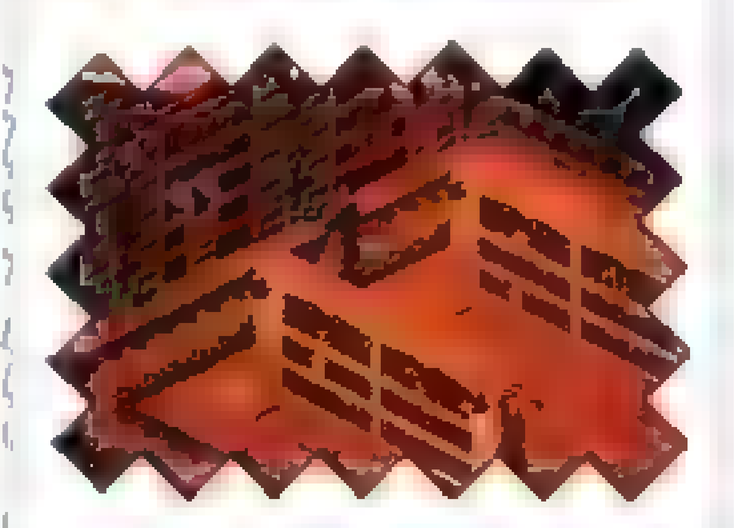


遊戲主要的操作方式很簡單，玩家只需操作主角的前後左右動作指令，搭配四種不同的動作模式（正常的 Normal、敏捷的 Athletic、暴力的 Aggressive、偷偷摸摸的 Discreet）就可以輕鬆遊走整個遊戲。玩過鬼屋魔影的玩家，對於 Relent 的操作應該不陌生，沒碰過鬼屋魔影的玩家也應該能很快進入狀況才是。不過操作主角行進時可千萬得小心，不要沒事亂衝亂撞，這樣可是會扣血的。

遊戲中主角會找到一件魔法衣（看起來頗類似道袍），穿上之後便具有魔法攻擊的能力。主角的攻擊魔法很奇怪，是丟出顆金黃色的魔法球，用以去擲敵人。這種攻擊方式實在笨拙，在面對一個以上的敵人時完全沒有發揮的餘地，只見對方子彈滿天飛，自己卻連球也擲不出去，真叫人跳腳。主角的生命力和魔法十分有限，補給也不夠，只好躲躲藏藏，儘可能避免戰鬥。



我想這個遊戲最令人氣惱的，就是它那高的嚇人的難度。Relent 的遊戲方式和前一陣子風靡玩家的「鬼屋魔影系列」有著異曲同工之妙，兩者都是冒險遊戲，動作成分頗重，難度奇高，許多機關都是刻意設計來刁難玩家的。曾經有人粗略的估計，如果不倚靠工具軟體（遊戲剋星、Game Wizard）的協助，一般玩家完成遊戲的時間，大約在 100 小時上下。但是藉由工具程式的幫助，竟然可以把遊戲時間縮短到 20 小時。也就是說玩者大約有五分之四的時間是浪費在錯誤嘗試（Error and Try）。遊戲一開始主角的身份是越獄的囚犯，時時得提防警衛的出現，偏偏遊戲中的警衛、軍隊數量奇多，不小心就會被擊斃，得從上次存檔的地方重新開始。萬一不幸被警衛擊倒，重新關回監獄，那又開始主角的身份是越獄的囚犯，時時得提防警衛的出現，偏偏遊戲中的警衛、軍隊數量奇多，不小心就會被擊斃，得從上次存檔的地方重新開始。萬一不幸被警衛擊倒，重新關回監獄，那又得重新越獄，讓人不勝其煩。更狠毒的是，Relent 故意設計成不讓玩家隨時存檔，只能在特定地點讓遊戲自動替你存檔，經常為了一個小小的關卡，玩者得不斷重複單調的動作，許多寶貴的時間就耗費在無意義的嘗試上。筆者玩完整個遊戲後的感覺是：夢魘，一場可怕揮之不去的夢魘！



Relent 的動作成分很重，雖然操作介面簡單，玩家只需操作主角的行進方向和動作即可，但是如果操作不熟練，或者是對動作模式的特性不瞭解，加上遊戲視角的障蔽，將很難讓主角依照玩家的意志行動。常常不是位置差了點就是攻擊的角度不對，再不然就是搞的頭暈眼花，間接增加了遊戲的難度。



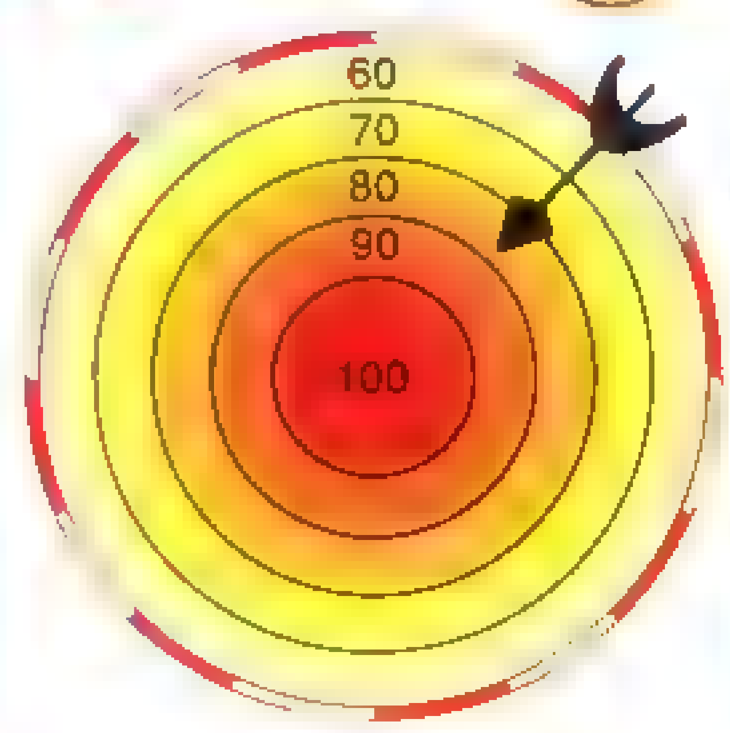
最近的遊戲都以降低難度，提高玩家的接受度為訴求。或許有些「骨灰級」的玩家很不屑這種作法，他們以為遊戲太簡單就不值得玩了。可是畢竟這種人屬於少數，大多數的人還是希望可以由遊戲中獲得一絲絲成就感，發洩一下平日所受的怨氣。日常生活已夠悲慘了，如果回家了還被遊戲欺負，那……。Relent 刁難玩家的作法是不是恰當，就讓市場和時間來證明吧。

除了刁鑽的遊戲難度，Relent 實在是個值得一玩的遊戲。不論畫面、音樂、遊戲架構，都屬上乘。如果你還算耐的起挫折，不妨試試這個遊戲。如果你是個超級遊戲狂，那你一定不能錯過它，變態的遊戲劇情和難度才能讓你大呼過癮！

群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
 人物造型滑稽生動，搭配活潑有趣的小動作，讓整個遊戲畫面生色不少，音樂及音效的處理上頗下功夫，讓人有百聽不厭之感，與鬼屋魔影系列比較更具可玩性。	 類型雖與鬼屋魔影系列相似，但在畫面的處理上，雙子星傳說顯然技高一籌。過於刁鑽的動作部份，則使遊戲的難度增加不少。	漂亮的高解析度畫面，可由 CDPlayer 直接播放的音樂，逼真的音效，都是本遊戲的傑出之處。雖然難度高了些，但仍是個水準極高的佳作。

群英靶場





出版公司／未定

本文作者／TMC

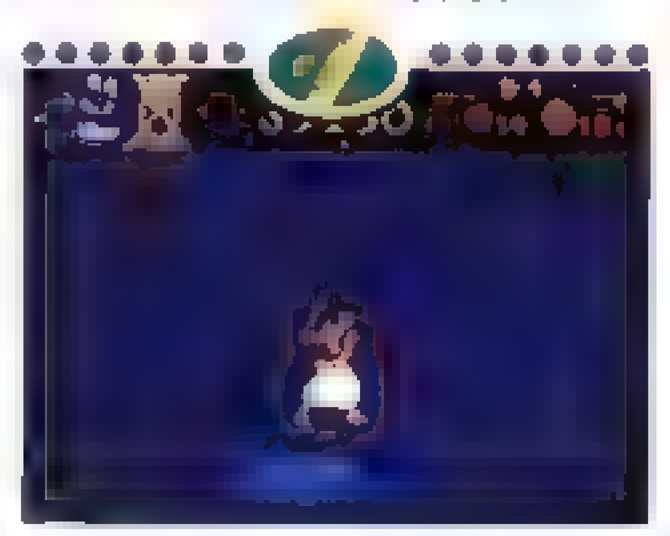


約西元850年時，在波斯、阿拉伯一帶，流傳了一個具有濃厚神秘色彩的故事，其內容是敘述一位有夢想、有野心、肯奮鬥的年青人，以其智慧挑戰法律的經過。

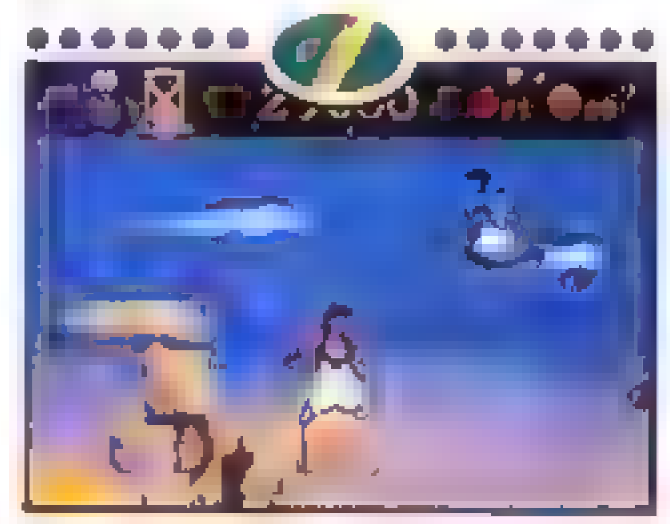


這位名為阿拉丁的青年，與他的猴子夥伴阿布，雖然因世局混亂，而淪落以偷竊為生，不過，他卻不因此而自暴自棄，反而更激勵他向上的決心。就在一個偶然的機會裏，他結識了千嬌百媚的茉莉公主，並立刻墜入情網；但當他悉知彼此的身份差異是如此懸殊時，只好黯然離開。誰知就在此時，邪惡的寵臣賈方突然現身，想要利用計謀誘騙阿拉丁進入一個只有他才能進去的虎頭寶窟，去拿取一盞油燈，而代價是洞中的財寶全歸屬阿拉丁。為了使自己富有，進而能與心怡的公主匹配的阿拉丁，於是毫不考慮地答應了這個素未謀面的人。

可是就當阿拉丁依約將那盞燈交給賈方時，陰險邪惡的賈方竟然想將其殺之滅口，可是人算不如天算，阿拉丁不但幸運地逃過一劫，而且意外地獲得了一張魔毯與那盞神燈。隨後，阿拉丁透過神燈精靈的幫助，變成了一位顯赫的東方王子，於是一群人浩浩蕩蕩地來到王宮中，準備迎娶沙漠之珠─茉莉公主。歷經番波折後，阿拉丁終於博得了公主的歡心。眼看一對珠聯璧合的佳偶即將產生，全國人民正陶醉於浪漫溫馨的同時，賈方趁機利用走狗艾格去將神燈偷到手，並命令精靈將整個阿格拉巴王城變成自己所統治，而昔日的國王與公主也全成為他的階下囚。

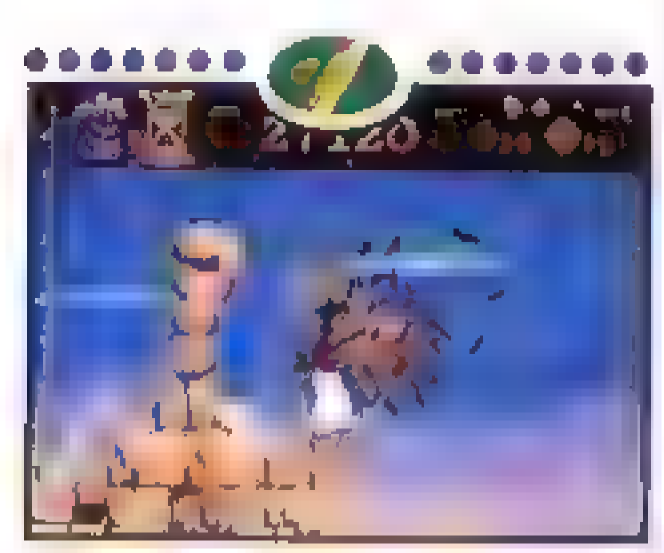


一場甜蜜的美夢就這樣變成了惡夢。失去精靈的阿拉丁，孤立無援的闖入皇宮，想要以其人之道還治其身─再將神燈偷回來，可是此時的賈方，已借精靈之力成為全世界最強的魔法師，故手無寸鐵的阿拉丁自然不是他的對手。就當一切希望都將落空時，機智敏銳的阿拉丁想到一個法子，終於將狡猾的賈方封閉在另一盞燈中。之後，阿拉丁與公主就在王宮中過著幸福美滿的日子。以上即為電影阿拉丁的主要情節。



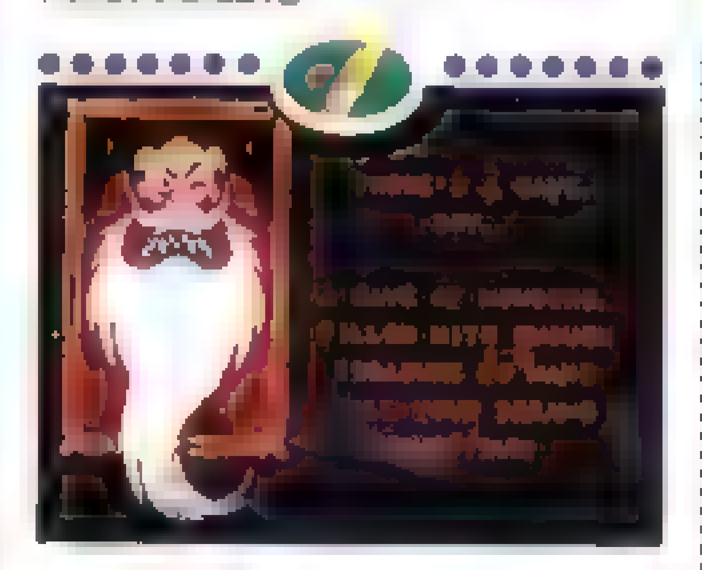
「阿拉丁」改成遊戲時，在劇情架構方面，保留了影片的精髓；再加以延伸以增加遊戲的變化。此外，在關與關之間還設有可對獎的特殊關卡（次數多寡是根據所吃精靈的個數）另外，在某些關中，還可因吃到代表阿布的 mark 而進入加分關。所以使向來重打鬥輕內容的動作遊戲，能因此呈現更多的風貌。但可惜

的是，在影片中相當討喜的精靈，與最佳拍檔阿布都沒有什麼表現，且魔毯的出現時機，也是電腦控制而非我們所能主宰，使整個遊戲少了原著中那份患難共助的精神，而表現出強烈的個人英雄主義。也許 VIRGIN 公司可考慮提供兩人模式或支援 modem 。



「阿拉丁」的操控介面十分優良，不但控制鍵只有跑、丟、砍、跳四種，故即使不用 game pad 依然很容易上手。當人物移動時，畫面的捲動十分流暢可媲美「波斯王子」，絲毫沒有跳格的情形。不過當打鬥時，如果和敵人靠得太近，則會有無法傷害敵人的盲點。此外，遊戲並無存取檔的功能，且接關機會須玩家集滿十個寶石後向骨董商購買，而阿拉丁最高條數也限為九條，故筆者覺得遊戲後半段的難度頗高。不過，也許聰明、手腳敏捷的玩家不會覺得如此。

畫面是動作遊戲除了操控外的命脈。以幽默溫馨著名的卡通之王—迪斯奈公司，在這方面的表現當然不徨多讓；不但人物的配色、造型與電影中相同，而且在個性上，也和影片中神似（如阿拉丁的吊兒啷噹的模樣、衛兵們的嘴臉……都令人發噱）。此外，人物的比例也比「波斯王子」、「 LODE RUNNER 」大多了，再加上主角們會不時的左搖右擺、吃東西……使整個畫面生動鮮活不少。至於場景則洋洋灑灑多達數十種（共有 11 關）且各有特色，令人有目不暇給的感覺；而背景皆採雙層捲動，使畫面更具立體化。



在音樂部份，則筆者認為恍如在聆聽電影原聲帶般，因為幾首主要的歌曲都包含在內，使玩家在遊戲之餘，可順便回味一下波斯風情。音效方面的演出也算是可圈可點，舉凡哀嚎聲、奸笑聲、撞擊聲……與是不絕於耳。



總結來說，阿拉丁不論在聲光、特效都在水準之上，雖然它也免不了一些設計上的缺失，但縱觀 PC 市場上的動作遊戲，阿拉丁可算是一款相當不錯的小型跳躍式遊戲，値得您來試一試。



註：①、當玩家在第一關吃到 abu bonus level ，過關後會進入一個加分關，但如果玩家不幸在未加半分的情況下即陣亡，則在下一關將慘遭當機。

②、第八關（ inside the lamp ）的古董商人千萬不要向他買東西，否則將受到最殘酷的懲罰—重新開始。



COW BOY



家喻戶曉的阿拉伯傳奇故事，從電影上搬到電腦螢幕還是那麼生動有趣，不管是人物造型、場景畫面使人百看不厭而音樂、音效的表現更是在水準以上。

CYBER

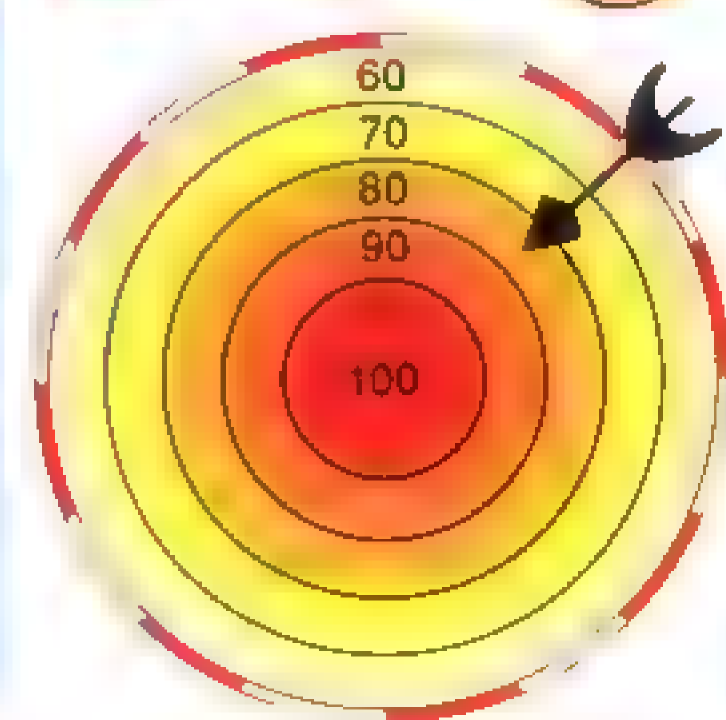


從電影到遊戲，證明好的故事，無論藉由何種媒體表達，皆能引人入勝。人物的造型設計的頗為可愛，整個遊戲畫面給人鮮明靈動的感覺。

DRAGON

隨著前不久的卡通電影賣座之後，本遊戲自然也受到相當的矚目。在畫面及音效上都頗有忠於原著的味道，而遊戲性也還不錯，頗値得一玩。

群英靶場





遊戲獵人

出版公司／松崗

本文作者／鍾情



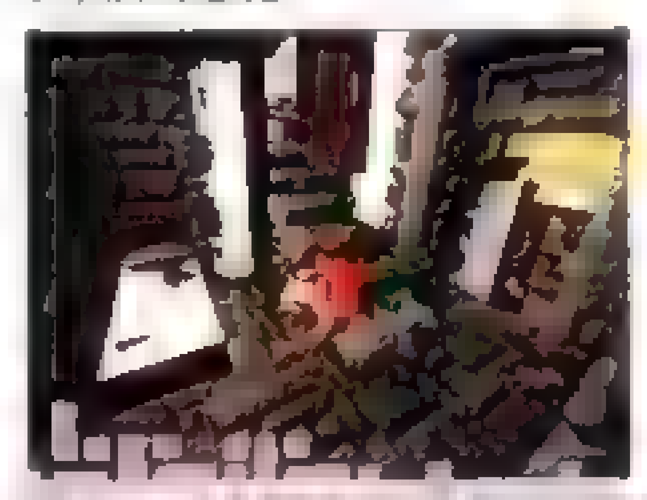
城中魔氣乍現 蹤影迷離難尋

在群山環繞的曠野中，策馬狂奔的青年不斷地催趕胯下的坐騎，穿梭崎嶇險峻的山嶺，奔騰的馬蹄聲夾雜著狼嚎，為寂靜的四周增添了一絲詭異。逐漸西沉的太陽，似乎在告訴旅者夜晚即將來臨，再漫長的旅程也總有休憩的時候。終於，青年來到了TIRICH村的入口，為未完的旅途補充點體力和水份，走過架在深溝上的木橋，青年立刻感到一股不尋常的死亡氣息，四散的屍體、未乾的血跡、似狼的怪物，從黑暗深處釋出的邪惡力量正侵佔著這片村落。這段詭譎難測的冒險便由此拉開序幕……



TIRICH村的入口處

遊戲整個故事的發生，都圍繞著這座名喚TIRICH的小鎮。冒險之初玩家可以選擇扮演男或女來進行遊戲，但結局並不會因為性別的不同而有所更易，不過若選擇男冒險家來探險，則在遊戲開始不久的轉角處，這位有為的青年會有一段"豔遇"的產生（此舉對男性玩家而言是頗為自然的）。視角的變化在遊戲中豐富而且多變，同一棟建築物的視角會因人物相對的距離遠近和進出的方位，產生多樣的變化，因此場景並不會因格局太小而產生單調的感覺。



閱讀交代劇情的日記

故事結構很顯然的是《魔城迷蹤》最不盡理想之處，鬆散的劇情缺乏凝聚力，易使玩家有模糊不清之感覺，不過遊戲盒內那張薄得幾乎讓人忘了它的存在的手冊，倒是給了一點提示，"在此終者"只要找到放在村落某處的一本日記，裡頭記載的事情雖不能讓你了解整件慘劇的來龍去脈，但至少為你下一步行動提供了些許的線索。但糟糕的是除了那本日記能提供較完整的劇情外，其他人、事、物都甚少提及與劇情相關的訊息，若要將其連貫，玩家得將零散的事件拼湊起來，才能得到一個較完整的故事。

謎題的設計可說是冒險遊戲的重頭戲，《魔城迷蹤》的謎題應屬初中級，玩家只要拿對物品走到適當的地點事件會自然發生，此種設計雖簡化了解題的過程，但也導致玩家在遊戲剛開始會毫無頭緒，不知從何處著手，但隨著遊戲發展與劇中人物片段零碎的對話，解謎的方法還是有脈絡可尋，以筆者的經驗來說，好幾次都是事件不知所以然的發生後，筆者思前想後將其因果連貫才恍然大悟的，喔～原來如此！另外值得一提的是，村子中最後倖存的殘存者，有些對解謎並已無助益，反而會誤導玩家的思考方向。筆者原本以為鐘塔上的教堂牧師與城堡外的乞丐研究甚大，但料想的結果是：他們[illegible]。



居守城堡的年邁法師

操作部份並不複雜，方向的控制，對敵的攻擊，物品的撿拾

都集中在鍵盤右方的 NUMBER PAD ，加上正常步行、踮步潛行、快跑前進三種行進速度，玩家應該很快就可上手。至於戰鬥，在遊戲中則佔相當重的份量，面對兇狠的怪物，熟練戰鬥技巧是求生存的不二法門。遊戲中可用的武器並不多，配合左右開少



配製魔法藥劑



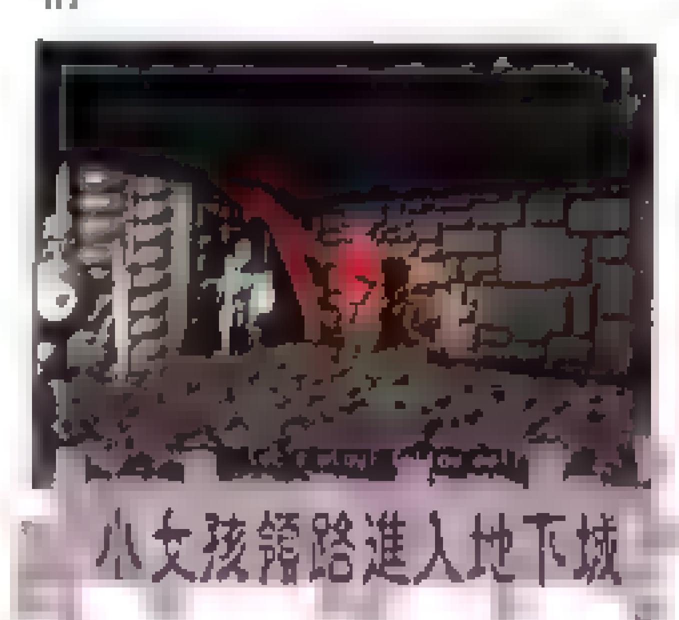
湖中女神救封騎士之名

的攻擊鍵和防禦鍵，解決一般的小嘍囉應不是問題。比較棘手的是出現在水池附近的「雙牛頭人（紅色那隻尤其難纏）」，若無若積足夠的戰鬥經驗，貿然與之對決無疑是自找死路，最後不是落得小命身亡；就是負傷而逃（編按：少危言聳聽了！其實只要抓對攻擊的時間差，解決那二隻死傢伙只是舉手之勞而已）。不過眾多怪物當中，可以稱的上一個〝賤〞字的，當屬那隻四處伏擊主角的狼人，牠不僅生命無限而且出拳的速度快且狠，只要被偷襲成功牠會痛扁你；更會羞辱你（毒打一番後再放你走），因此筆者臆測此物存在的主要任務應是在拖延遊戲的完成速度。至於藏在地下城深處的大魔頭，玩家只要手握〝聖骨噴火棒〞，幹掉牠比捏死一隻螞蟻還容易。



激戰牛頭人

《魔城迷蹤》在類型上與 INFORGRAM 的「鬼屋魔影」系列、ELECTRONIC ARTS 的「雙子星傳說」同屬動作冒險類遊戲。在圖形與音樂方面各有千秋，也各有優缺；但要作一番比較的話，「鬼屋魔影」的圖形以多邊形技術構成，物體的線條、人物的表情都顯得生硬且呆滯，較無生命感；音樂（效）則能配合環境，適時營造該有的氣氛。「雙子星傳說」的畫風較卡通化，整個畫面繪製的相當精緻、細膩；音樂的表現雖不至絕佳，但也相當傑出。而本篇的主角—《魔城迷蹤》則運用了擷[?]圖技術，使得遊戲中的人物、背景看起來自然平滑，元件該有的光影效果也處理的不錯；陰森的音樂更烘托出遊戲想要表達的怪異風格。



小女孩領路進入地下城

整體來說，《魔城迷蹤》在劇情架構方面雖然未盡完整與結實，遊戲過程也過於簡短，但在畫面與遊戲氣氛的營造方面卻相當有自身的風格。若能加強故事中部份之說服力，相信會更臻完美。雖說如此，但遊戲本身似乎會散發一股令人不可抗拒的魅力，讓人有一探究竟、沉迷其中的衝動。曾經身陷鬼屋深處或喜歡動腦又動手的玩家，建議你絕對不可錯過撲朔迷離的《魔城迷蹤》。





COW BOY

遊戲中充滿生動有趣的小情節，令人玩得不忍釋手，可惜劇情略顯鬆散，四散的屍體及陰森的音樂將遊戲氣氛烘托得很好是值得一玩的小品光碟。



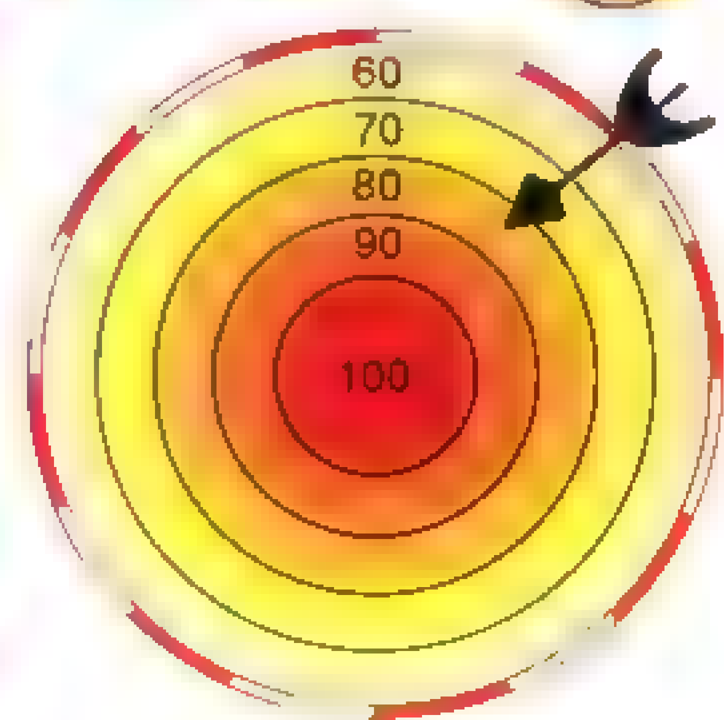
CYBER

怪異、迷離的氣氛成功地塑造了遊戲的風格，與同類型的作品比較起來毫不遜色。較可惜的是過短的遊戲過程，除了讓人感覺意猶未盡外，也降低了遊戲的耐玩度。

DRAGON

類似「鬼屋魔影」系列，不過圖形上更為自然，而且動作也頗為流暢；如果在劇情上能夠在[?]多加強的話，應該可以更吸引一般玩家。

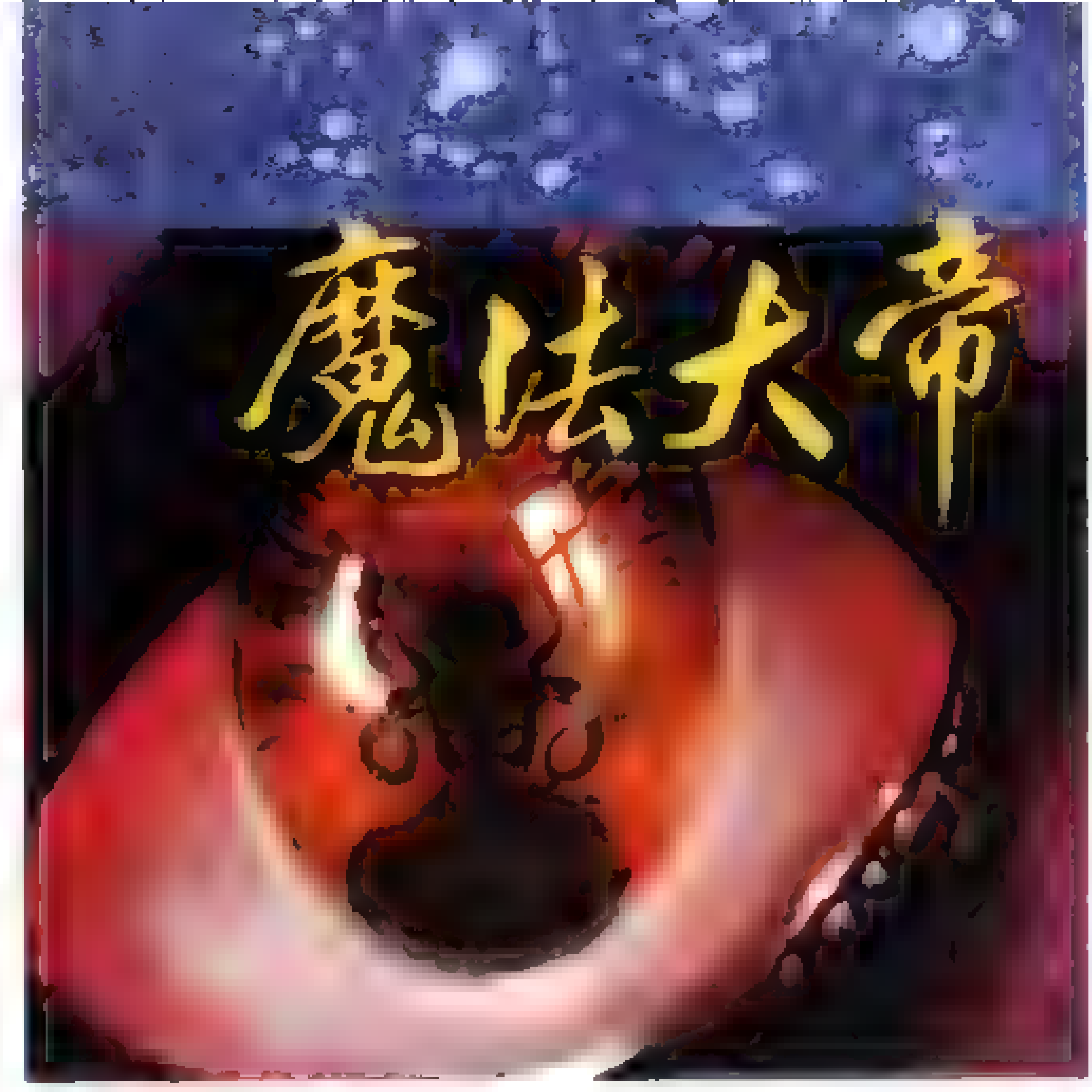
群英靶場

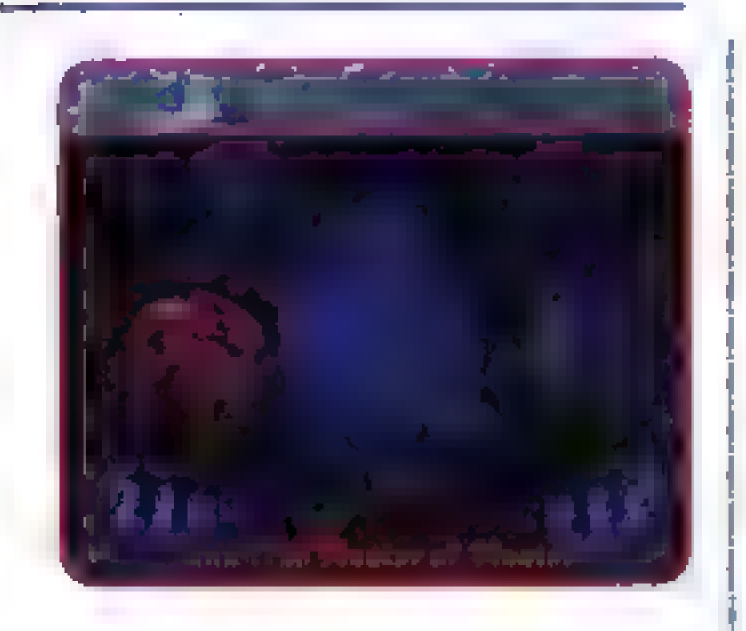




出版公司／第三波

本文作者／LYC





當筆者獲知有關『魔法大帝』的製作消息時，不禁開始興奮了起來；筆者一向喜歡以魔法及怪物為背景的遊戲，因此也非常期待這個遊戲的推出。由於一些因素，目前國內代理的第三波公司，所推出的版本是1 1 版，不過據該公司的消息，在其 BBS 上另提供了1 2 版的更新檔，讓擁有這套遊戲的玩家可以予以更新。



在『魔法大帝』中，你可以扮演十四位法師中的其中之一，率領你所統治的種族，在『魔法大帝』中的兩個世界逐步發展，最後以統一這兩個世界為目標。MICROPROSE 所推出的策略遊戲，一向以設定嚴謹完善著名，而『魔法大帝』雖然是外製的SIMTEX公司所製作，但是在整體設定上可說是相當優秀，而且結合了『文明帝國』的策略介面及『戰神』的部隊及戰鬥要素，使得遊戲性大為提高。



當遊戲一開始時，你可以選擇十四位法師之一來成為你所扮演的主角；這些法師所擅長的法術系及特殊能力，不僅突顯出他們的個性，而且選擇不同的主角，也會使得玩者在進行遊戲時的發展方式會不盡相同。像 Sss'ra 是龍人族法師，由於擁有注重攻擊的渾沌系及利於發展的生命系兩種法術，所以攻守皆宜；再加上一開始可在麥洛爾大陸發展的特性，使得他成為初學者中最利於上手的角色。Rjak 是個專精死亡系法術的魔族法師，所以他必須使用破壞性的方式削弱敵人，才能使自己壯大。如果你對這些角色的能力不盡滿意時，也可以自行創造一名法師來成為你的主角（但難度等級至少在 Normal 以上）。選好代言人之後，你還可以選擇十四種能力各異的種族來成為你的子民，在這些多重的變數之下，『魔法大帝』在耐玩性方面，就遠勝過其它同類型的策略遊戲。

在你建立了第一個城市之後，你必須努力地發展該城市，並設法派遣部隊到四周探查。這





點與『文明帝國』倒是蠻類似的，不過遊戲中除了你及其他對手所率領的種族之外，還多了不少遍佈各地的中立城市。可別忽略這些中立城市，它們除了是你建立勢力的最佳地點之外，在高難度的等級時，還會主動派兵到處襲擊其它城市哦！至於筆者爲什麼說這些中立城市是建立勢力的最佳地點呢？因爲若自行派遣移民馬車建設新的殖民都市的話，不僅麻煩又費時，而且無法像佔領中立城市般可以融入新的種族，以建造原先所無法建造的部隊。不過在舉兵發攻時，得先衡量一下對方的斤兩，以免偷雞不著蝕把米，那可就慘了。中立城市的存在，使得玩者在『魔法大帝』中，除了敵對勢力之外，又多了不少可能的變數，也使得遊戲架構更爲多樣化。



由本遊戲的名稱來看，『魔法大帝』中的法術自然是重頭戲之一了。在遊戲當中，除了共通的神秘系（Arcane）之外，還有生命系（Life）、死亡系（Dea-th）、混沌系（Chaos）、自然系（Nature）及幻術系（Sorc-ery）等五種性質各異的法術。其中生命系偏重於建設、增強自身實力方面，就一般而言，算是最容易上手的法術；自然系在攻守方面都比較平均，也是個不錯的選擇。死亡系及混沌系注重在破壞、毀滅敵人，適合侵攻性較強的玩者。幻術系爲妨礙、阻擾對方的法術施展，算是難度較高的；但是其召喚出來的暴風巨人（Storm Giant）及天龍（Sky Drake）則是相當強的部隊，在戰鬥時是個有力的助手。當你在自行創造人物時，可以選擇自己所偏愛的法術，而且根據法術書的多寡，還可以同選擇幾項法術或影響其施法能力，因此自由度可說是相當地高。



本遊戲的另一個特色，在於眾多的部隊種類。在『魔法大帝』中，部隊可以分爲一般及特殊兩類的數十種部隊單位，一般部隊爲各種族花錢添購的正常部隊，有時他們也會自行出現要求加入；可以藉著獲取經驗值提升能力。特殊部隊則是以法術召喚而來的魔物，雖然無法提升等級，但一般來說比一般的部隊能力要較強些。另外還有可裝備武器、護甲及特殊物品的英雄，這些英雄會藉著被解救、自行加入或法術召喚等各種方式加入你的陣營。雖然每個勢力最多只能有六個英雄，但是如果配戴強有力的裝備時，就可以發揮強大的戰鬥力，同時也可以成爲其他部隊的領導者。

戰鬥介面是採斜向 45 度的



視角地圖，在任兩方的部隊在地圖上同一個位置時，便會展開戰鬥。這時雙方部隊會以斜向立體的造形出現在戰場之中，小而精緻的寫實圖形，使人一看就能夠明瞭該部隊的種類及目前狀態。戰鬥場景是以地圖上該方格的地形來決定，因此隨著戰鬥的發生，你可以看到火山、平原、沙漠、冰原等各式各樣漂亮地形，而攻城戰時，更會依據該城鎮的實際狀況，寫實地出現在戰場之中。戰鬥時的聲光效果可說是相當不錯，各種法術都有其獨特的施法效果，如閃電術的粗大電柱、火球術的巨大火球、死亡術的骷髏雲等，都再加上施法時的晶體效果，使得畫面充滿了刀光劍影、火光交織的震撼效果。

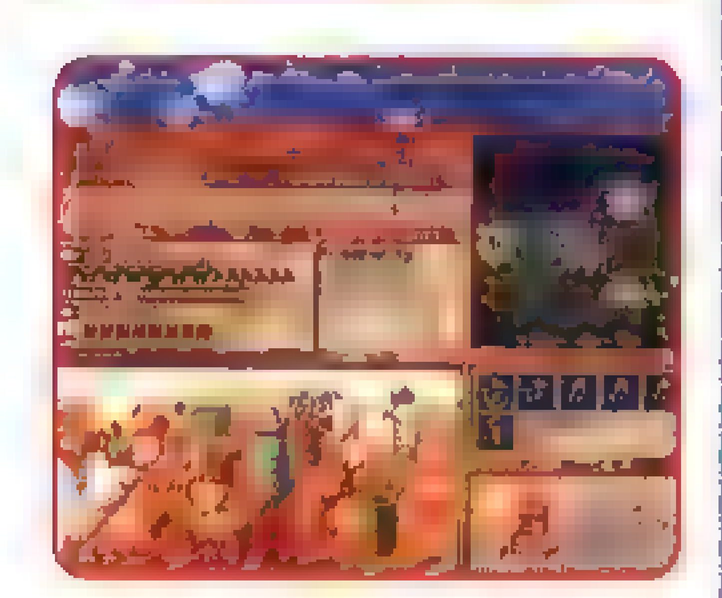


遊戲中有許多不定時發生的突發事件，這些事件有時會使你的人口暴增、中立城市加入、法力倍增等等，但有時也會使你損失金錢、減少人口及建築物毀損等等。一般來說，這些突發事件的影響雖然都不是很大，但使得遊戲過程更增添了不少變數，可說是相當不錯的設計。

在目前的遊戲中，『魔法大







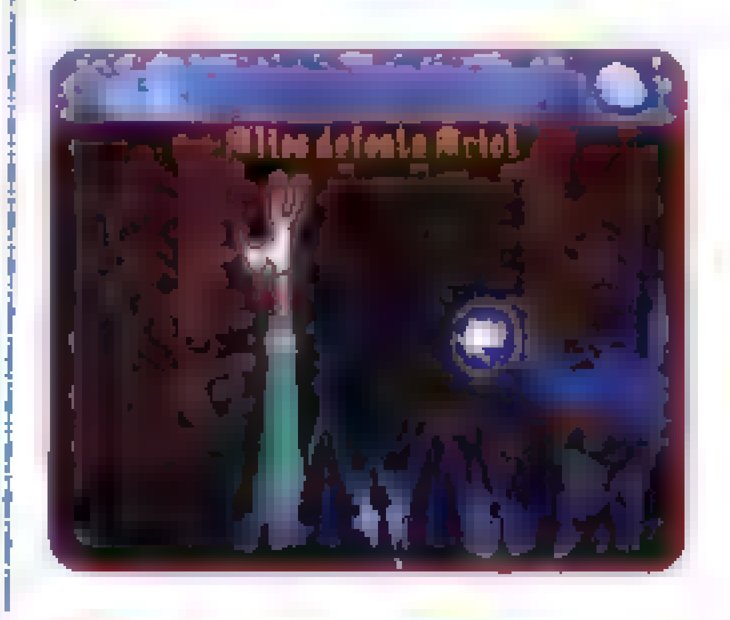
帝』的操縱介面可說是十分簡便的。除了輸入檔案進度、城市或人物名稱外，其它只要一隻滑鼠就可以操縱自如，尤其玩過『文明帝國』的話，更可以說是駕輕就熟。另外『魔法大帝』也提供了詳盡的線上輔助說明，只要你對遊戲中的某個地方有疑問的話，用滑鼠選定便可以得到非常詳細的說明。因為解說內容都相當明瞭直接，所以如果英文不是很好的人，也不用擔心看不懂。



雖然『魔法大帝』的許多方面都相當地傑出，但是在某些方面，可說是有很大的缺失；尤其在程式上，更是有相當多的問題。首先是載入程式的不穩，筆者曾經在兩台機器上使用同一套軟體載入，沒想到當時檔案內容竟然有所不同；另外一點就是時常會當機，筆者有位朋友就在一天內當了十幾次，氣得他破口大罵（還好，筆者只當了五、六次）。至於 AI 的不夠聰明，相信不少玩過的玩家都有頗深的感觸。最明顯的一點，就是電腦對手經常會造一大堆船隻，其它部隊卻少得可憐，結果造成了既不能攻城，也不能防守的窘境，只好眼睜睜地看著其都市一一被佔，卻只能袖手旁觀。尤其是你將城鎮交由電腦控制的大長老接管時，他也會幫你造出一大堆船，令人不知如何是好。遊戲為了彌補這一點的缺失，便在起始勢力方面大作手腳，所以當你玩較高難度時，電腦一開始的軍力，就往往是你的數倍以上，可算是一種作弊的手段。



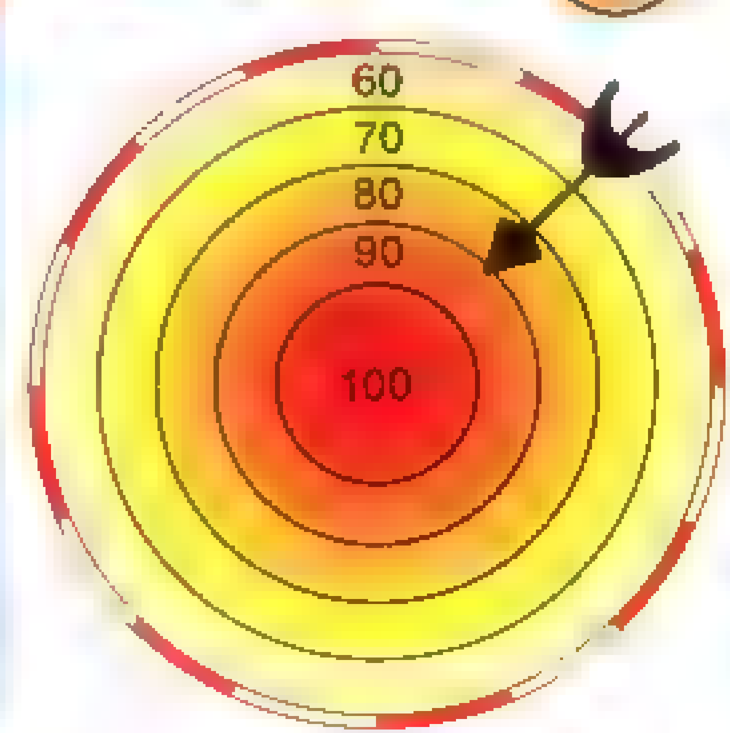
其實筆者還蠻喜歡『魔法大帝』的，玩了不下數十次，而以上的缺失，也是因為筆者愛之深，責之切之下所挑選出來的。據說目前除了新的１２版之外，國外又推出了更新的１３版，希望這些缺點能夠加以改進，那可就是玩者之福了。如果你是愛好策略遊戲的玩家，筆者強烈建議你，來試試這套難得一見的好遊戲吧！



群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
 結合文明[redacted]神兩款遊戲的綜合版。藉由魔法師的領導經營來統一兩個世界，構想不錯玩法也還新鮮的，可惜作弊策設計上有問題減低不少光彩。	 雖有「文明帝國」的影子存在，但魔法與策略的相結合，讓遊戲的耐玩度如魔法般的變化多端，讓人可以一玩再玩。	 超一流的設定，使得本遊戲具有相當少見的高耐玩性，更可使玩家融於其中。雖然在程式上有不少瑕疵，但對整體遊戲而言，還是難得一見的佳作。

群英靶場



超擬真機車賽



● 出版公司／軟體世界

本文作者／RXZ

喜歡賽車的玩家有福了，以製作名車大賽（Test Drive）等模擬遊戲聞名的ACCOLADE公司，在將實況公路景色搬上名車大賽Ⅲ後，便大膽地嘗試以機車做為主題，並推出超大容量的CD-ROM版本。在「超擬真機車爭霸賽」中，一共收錄了五條實景公路，而且還提供了CBR-900、FZR 1000、GSX-1100等六種重型機車，滿足車迷的刺激快感，趕快帶上你最帥氣的安全帽，選一輛最拉風的Autobike，跟我們一起上路吧！

進入遊戲，映入眼簾的就是驚人的SVGA高解析的畫面，只可惜只有在靜態和展示畫面有此表現，在賽車的時候，只使用MCGA（320×200 256色）的畫面；不過整個賽車過程中，道路的狀況和兩旁的景色，仍然可以讓你感受到光碟的魅力。遊戲提供了三種不同的選項，你可以選擇練習、單一賽程或者是冠軍賽，通常玩家最後的目標應該是冠軍賽。在冠軍賽中會出現練習、資格賽和正式比賽三個選項，如果你在對比賽的公路狀況並不熟悉的話，最好能在此熟悉一下路況，在資格賽中取得較佳的起跑順位，會讓你省下不少麻煩，尤其是在短程的賽事中更是重要，千萬不要偷懶哦！在冠軍賽中，玩家可以藉由所得獎金來增添新裝備，越貴的東西效能越好。對了！你只要拼命地往錢"衝"，最好能沿路把那些競爭者踹下車來。



由於遊戲中用的是一般VGA模式，整個遊戲的過程相當地順暢，在筆者486 33配備8MB RAM、PANASONIC 562B倍速光碟的機器上跑起來真是讓人痛快極了，即使切掉Turbo鍵，仍然擁有令人滿意的速度。在公路上除了和你競爭的對手之外，還經常會有迎面而來的大卡車，或者是擋在前面的汽車，如果你沒辦法超前的話，那還跟人家爭什麼第一？要提醒玩家的是，遊戲中所用的視角非常奇特，就如附圖中所見的，事實上它並不是第一人稱視角，那部可以看見轉速表的機車是你的沒錯，但是若以它作轉彎判斷，保證你摔得滿頭包；仔細一點的玩家，大概可以看出每張圖片中，都會有相同的一部機車，那才是你要控制的車。這種獨特的視角，讓筆者一直很頭痛，說它好也看不出它好在哪裡，尤其是在過大彎（C Turn）的時候，你會看見車子突然跑向前去，有時車身甚至壓得太低，連怎麼摔出去的都不知道；另外在連續轉彎（S Turn）時，"鏡頭"會有突然轉彎的現象，一下子突然看不到前面，接著就"碰"的一聲，你又少了一次完成比賽的機會。其實情況也並不是那麼地糟，第一種情形事實上是[illegible]行駛下突然急轉彎的正常現象（不信你可以試試，不過筆者建議你最好先買個保險），而前者若能好好運用，反而是你超越對手的好方法（緊貼內線）。最重要的是，快歸快，[illegible]，如果是在長程賽中，搞不好連完成比賽的機會都沒有；遊戲只允許你當貓（九命？）而不是神！

群英會審 VER 2.0

COW BOY



遊戲進行的速度還流暢的，可惜視角太過奇特而且連續彎道時會有突然轉折現象減低賽車興致，而解析畫面如能再提高，遊戲會更有看頭。

CYBER



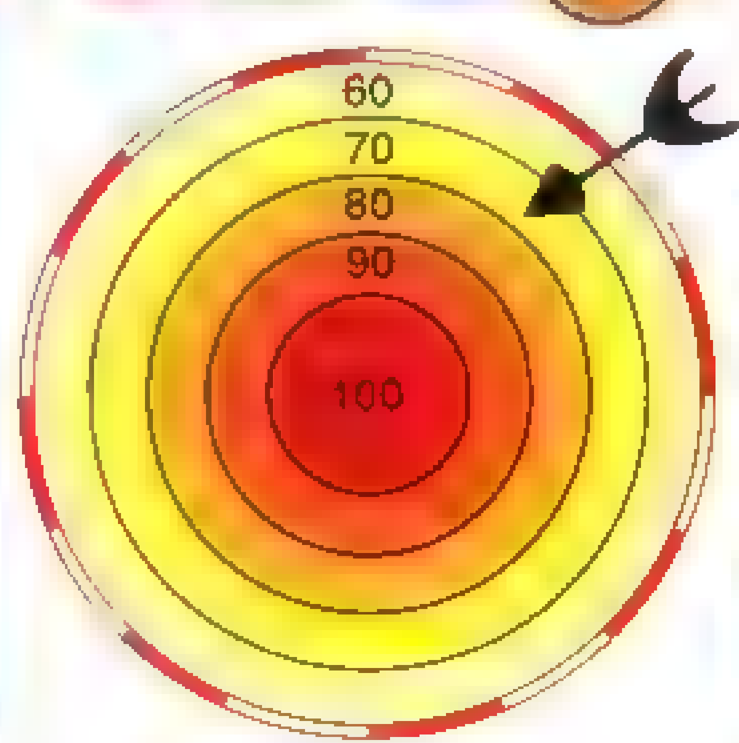
畫面極為流暢自然，遊戲玩起來速度感十足。惟操控不易，向極速挑戰時容易摔得人仰馬翻。

DRAGON



雖然畫面頗為流暢，但是獨特的介面卻使得玩者較不易適應，如果能習慣這種控制方式的話，倒是個不錯的賽車遊戲。

群英靶場







出版公司／軟體世界

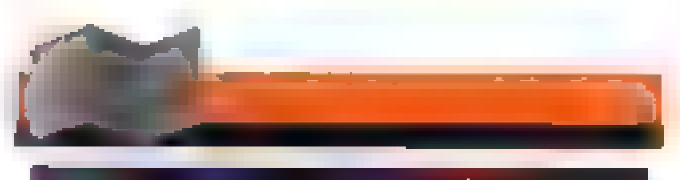
本文作者／LYC

在市面上到處充斥著中古世紀為背景的 RPG，或是「DOOM-LIKE」（意指介面類似毀滅戰士）的立體動作射擊遊戲之下，你是否想要換換口味，來個不一樣的 GAME 來玩玩呢？「網路奇兵」可說是一套不錯的選擇。這是一套比較接近「地下創世紀」的 3DRPG，以科幻產物之下的太空站為背景，在遊戲當中到處都是先進的儀器、終端機及機器人等，讓玩家可以體會一下科幻 RPG 的不同之處。



在「網路奇兵」當中，你扮演的是一名被改造過的生化人，具有侵入電腦網路的能力。你必須在瘋狂的主控電腦 SHODAN 控制下的太空站四處探索，以逐步解除 SHODAN 對人類所採取的各種毀滅手段，進而打倒 SHODAN。由於在一開始時，你只有極簡陋的裝備，為了往後的生計，你得找到各種武器、藥劑、裝備、硬體裝置等，以對抗各種見人就殺的機器人。有時候你還得利用終端機侵入電腦網路中，以找尋隱藏的密碼及特殊軟體，使任務進行得更順利。這種與神話幻想的 RPG 迥然不同的環境背景，使得玩家進入了另外一個陌生的時空，也使得遊戲的樂趣大為增加。

RPG 的重點，在於它的劇情架構。雖然在太空站上已經找不到其他的人物可以交談，但是你可以在途中找到許多資料磁片，或是收到各種情報訊息，而使得劇情能藉由這些資訊，漸漸地架構出本遊戲的故事情節，不僅相當符合當時情景，又能夠確切地表達劇情，突破了以往與 NPC 交談或以劇情動畫表示的窠臼，可說是一種相當新穎的表達方式。





對一個 RPG 來說，獲取經驗、升級以增加能力，或是擁有多樣化的物品、裝備，會使整個遊戲在過程中更有樂趣。在「網路奇兵」當中，你所控制的人物雖然無法藉著打倒敵人來升級，但是可以經由撿拾到各種物品裝備，來提升主角的各項能力；而且在遊戲當中，除了一些常見的科幻武器之外，還有許許多多的特殊物品裝備，有的是可以暫時增加某種能力的藥劑，有的是可以補充能源的電池，以及一些強化主角能力的特殊裝備。這些物品的設定可說是相當齊全，讓玩家可以利用這些物品，更順利地對抗一連串的挑戰。



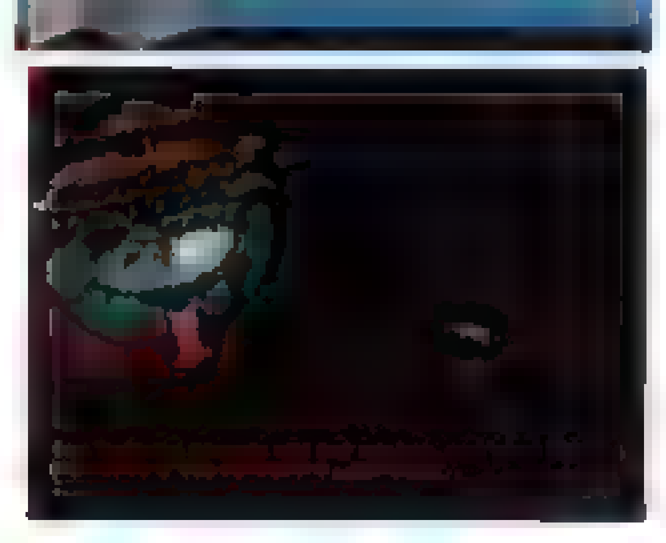
「網路奇兵」在目前「DOOM LIKE」的遊戲大為氾濫當中，看起來好像也是這股風潮之下的產物，不過實際上卻有極大的差異。首先「網路奇兵」與「

毀滅戰士』類型的遊戲不同，它是一個真正的 3D 立體第一人稱介面的遊戲。爲什麼叫『真正的 3D 立體』呢？如果細心一點的玩家，可以注意到『毀滅戰士』是以『擬似 3D 』的方式來進行，它利用一些比較取巧的方式，來達到360度立體的效果，但實際上與眞實的 3D 立體仍有一段差距；也因爲如此，它可以達到極爲流暢的速度。相對的，『網路奇兵』與『地下創世紀』系列就屬於眞實的 3D 遊戲，它們不但可以用任意角度觀看任何地形地物，也可以改自身的高度位置，來產生與環境相對的改變（目前與『毀滅戰士』使用同一引擎的『毀滅法師』（HERETIC），也增強了這一點，但在某方面仍做了些取巧）。也因爲如此，『網路奇兵』中主角的自由度，要比『毀滅戰士』來得更高，但也相對的，不僅在速度上慢了不少，連操縱方式也變得更加複雜。

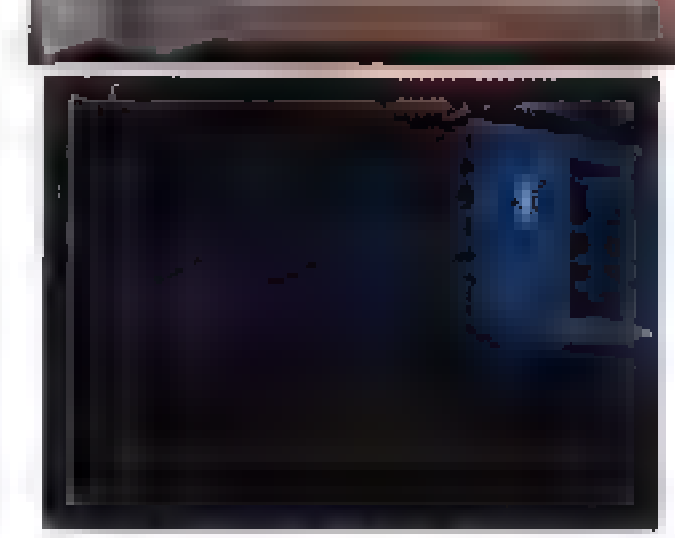




看到『ORIGIN』的字樣，筆者猜想一定有不少玩家又要說：『OH！ MY GOD！』的確，本遊戲在配備需求上可說是相當地高，在 486 DX2-66 ，8MB RAM的環境之下，以 320 × 200 的 MCGA 模式來執行，也只能說是還算流暢而已；如果你以光碟版特有的640 × 480 256 色的 SVGA 模式進行的話，就算是用 486 DX4-100 ，那畫面的跳動還是會令人受不了。雖然改變解析度可以加快些速度，但是筆者勸你爲了確保遊戲順暢（關係到主角的生命安全），



還是用較低的顯示模式吧！遊戲中的音樂並不是非常好，但是也算是頗爲貼切整個遊戲的風格。音效則算是不錯，尤其是在平時偶爾發出的人工語音，有時還會譲人嚇 -跳哩！



『網路奇兵』除了智冠科技所代理的磁片版之外，還有平行輸入方式銷售的光碟版。據筆者瞭解，由於國外廠商的某些因素，目前有些遊戲的光碟版，在國內並沒有單一的代理商，也因此讀者可以發現，很多光碟版的遊戲經常有兩三家廠商同時銷售的情形。在『網路奇兵』當中，光碟版除了片頭改爲 SVGA 的畫面之外，在遊戲中還提供了四種顯示模式。雖然遊戲中的英文訊息多了些，但實際上並不很難，而且遊戲紮實的內容，將會令人覺得回味再三。如果你喜歡『地下創世紀』系列，或你是一個 RPG 的愛好者，那可別錯過這個實力派的遊戲哦！



COW BOY



科幻幻想式的動作 RPG ，遊戲是以 3D 立體設計而成，在環境改變上比 DOOM 更具自由度，因背景是尖端科技的太空站，故難度比一般動作遊戲超過太多。要玩此遊戲，玩家可得有兩把刷子。

CYBER

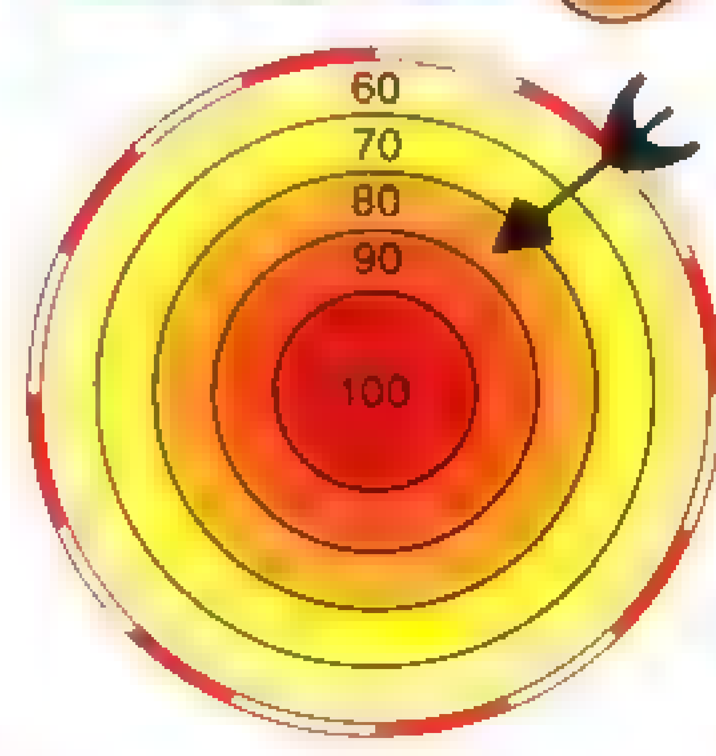


在視角的變化方面，顯然比目前流行的許多標榜 3D 的遊戲來得多。而科幻式的遊戲風格對於喜歡傳統 RPG 的玩家而言，也許是一個新的嘗試。

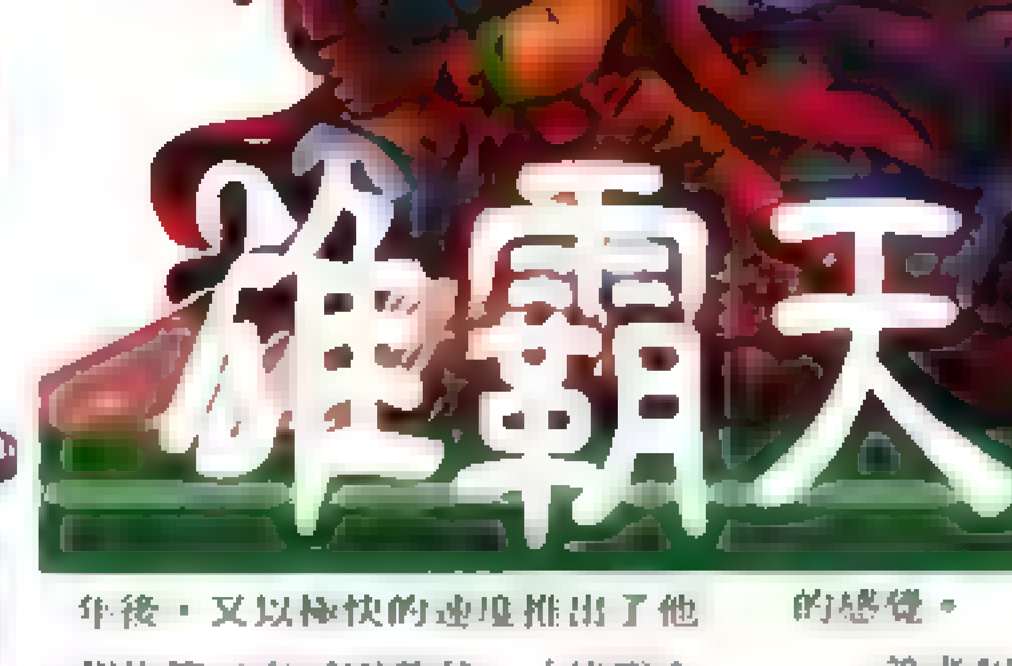
DRAGON

相當有內涵的 3D RPG 若與「 DOOM 」系列相比較的話，一個是充實有料，一個是痛快順暢，可說是各有千秋，不遑多讓。



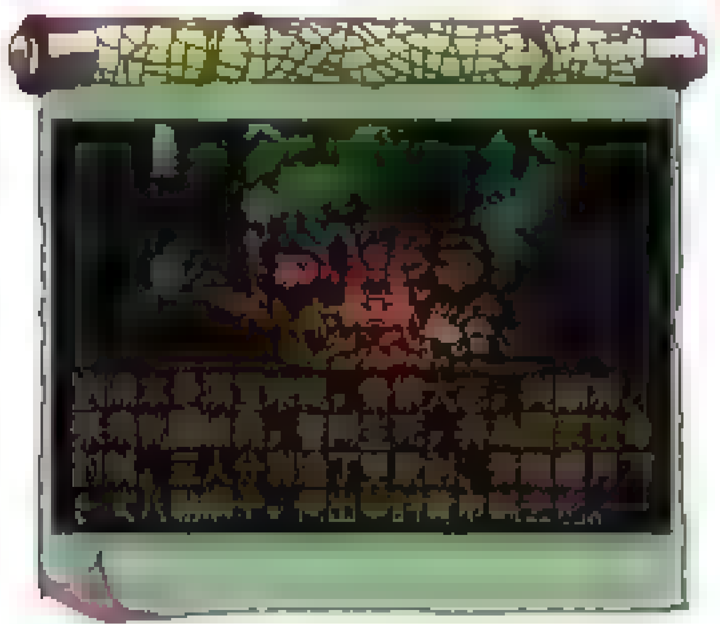






雄霸天下

●出版公司／光　譜
本文作者／米　克

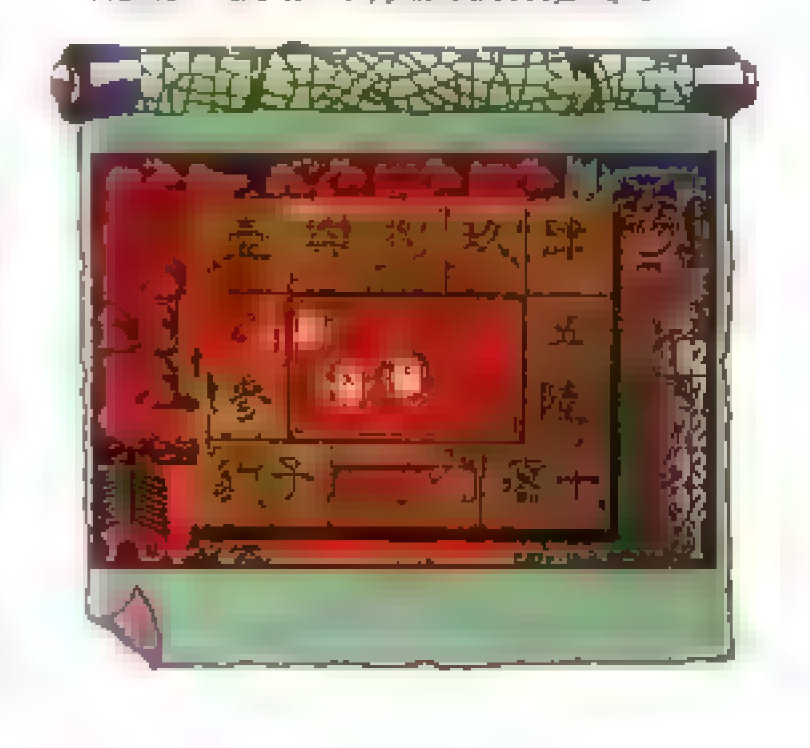


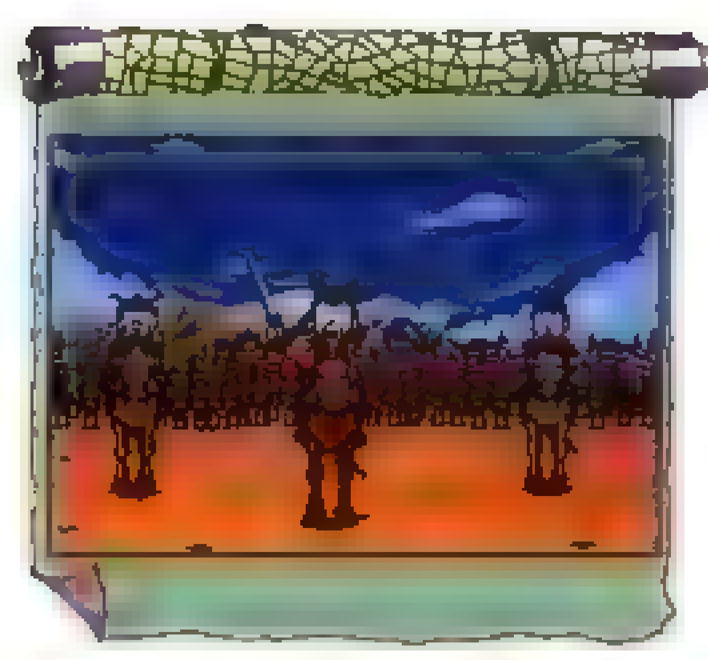
「一窩蜂，趕流行」的心態大概是中外皆然的吧？自從「毀滅戰士」大獲好評之後，國外大約推出了不下十個相同類型的遊戲；而《天使帝國》的成功，也帶動了國內各公司投入製作「RPG 式戰略遊戲」的熱潮。不過這些熱潮和國內遊戲的「三國熱」比起來，可以說是小巫見大巫。自從 KOEI 的《三國志》在國內發行迄今，大約已經過了六、七個年頭了，然而國內卻仍然有以「三國」為題材的各類遊戲推出。雖然這些遊戲大多未有令人滿意的水準，但是在玩家們的「三國情結」作祟下，仍然有不錯的銷售量；因此也可以說：以三國為背景是穩賺不賠的。在這種情況下，各間公司莫不卯足了勁，在玩家對「三國」感到厭煩之前，繼續推出同一背景的遊戲。光譜公司也掌握到此一趨勢，所以在《富甲天下》推出半年後，又以極快的速度推出了他們的第二套三國遊戲—《雄霸天下》。

《雄霸天下》的進行方式頗讓人有種「天使帝國＋富甲天下」的感覺：《天使帝國》般的單兵戰鬥及 RPG 式升級制度，加上《富甲天下》的賭場、武器店、防具店等地點。玩家在遊戲中指揮的，不再是數以千計的部隊，而是一個個獨立行動的將領，所以武力愈差的將領也愈難生存。一如其他的 RPG 式戰略遊戲，如何練功讓自己的將領升級，成了玩家最重要的任務。這種設計倒也讓習慣於率領千軍萬馬殺進殺出的玩家，有了全新的嘗試。

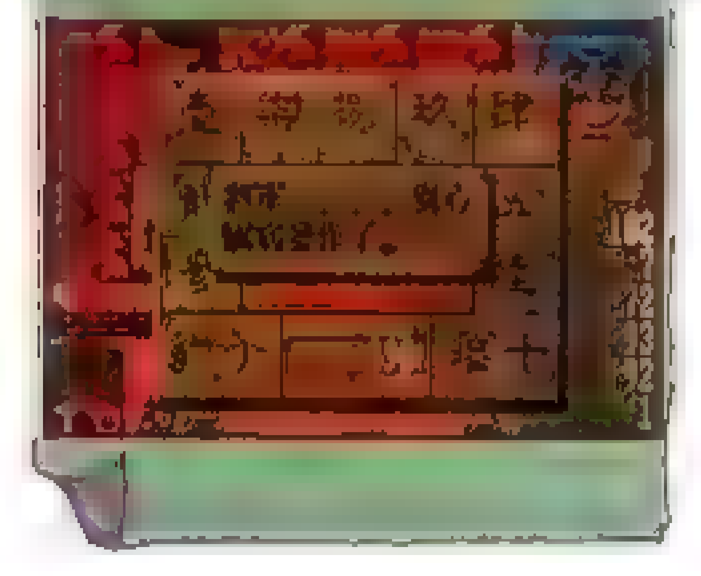
這種設計固然滿有創意的，但是也存在一些不小的問題：人物的能力相差太少就是最明顯的例子。以三國時代有名的猛將—趙雲、關羽、張飛為例，玩家可以發現他們的確是比一些「肉腳級」的文官強上很多；但是比起一些「二軍級」的武將卻又好不了多少。在這種情況下，玩家會印證「猛虎難敵猴群」的道理：二流的武將不敵兩三名三流武將的圍攻，似乎令人有種啼笑皆非的感覺。

筆者個人對 KOEI 的《三國志》系列最大的不滿，就是它對武將的各項能力都是採用 0 ~ 100 的數值來代表。熟讀「三國演義」的玩家應該可以發現，小說中人物的能力有相當多的等級與差距，光用 0 ~ 100 很難表現出這些不同。我們很難說一個武力 90 的武將與一個武力 91 的武將有何差別，這就是級距太小的缺點；很不幸地，《雄霸天下》也有這一種的問題存在。另外，武將的能力是由作者對小說中的人物考證而來，雖然每個人對各武將的能力認知不同，但某些厲害的將領，眾人對其評價應當都會具有相當的一致性；所以，遊戲中把孔明的智力設定為八十幾點，就令人有點難以接受了。





手冊的製作雖然還算詳細，但是沒有附上于吉、華陀、左慈等人的畫像，卻是 件令人感到可惜的事；因為這樣將使玩家難以分辨出現的智者為何人。類似的情形也發生在「取存檔」上。在玩家進入遊戲後，不論存取檔案都可以看到關數、日期等詳細資料，算是相當體貼的作法；不料在片頭讀取存檔時，卻只能看到進度一、進度二等字樣，其餘的一點提示也沒有，這種設計就十分不便了。

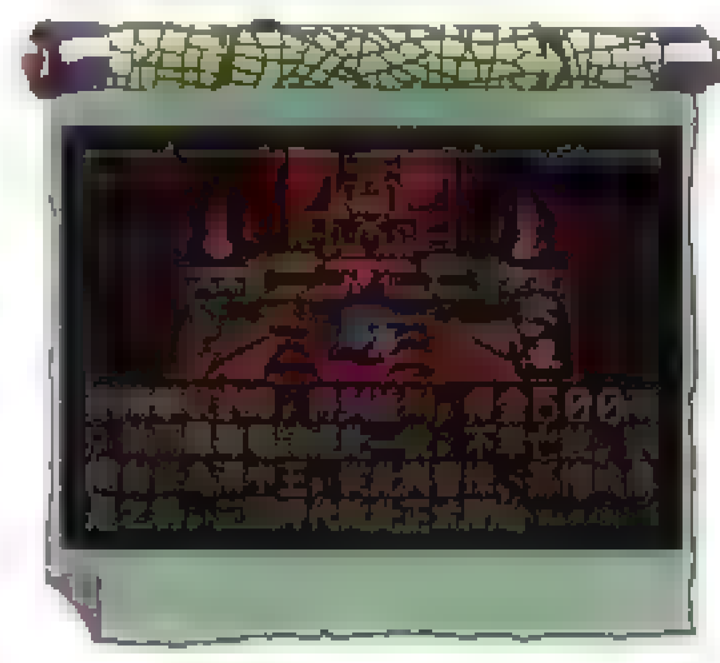


由於本遊戲還帶有一點《富甲天下》的色彩，所以金錢、賭場及各種商店也依然存在；不過玩家能夠去消費的時間並不多，所以金錢在遊戲的後期反而沒有太大的用途。

另外，遊戲中對於資料的展示實在設計得不太好，玩家必須在兩頁間切換，才能看到想要的資料；對於想更換武器、裝備的玩家而言，非常地不方便，如果能夠在 個畫面內 Show 出武將所有的能力及攜帶的物品，對玩家將是 大福音。



接下來就來看看《超衛天下》的畫面及音樂吧！本遊戲的美工應該與《富甲天下》是同一組人員，所以人物也是和以前採用相同的造形，都是那種 SD 的造形，不過由於用色及繪製上的問題，使得某些人物看起來就是「一個」，根本無法分辨出五官。而遊戲中的戰鬥動畫實在是沒什麼變化，不如把它關閉還可節省不少時間。至於音樂及音效方面，並未有驚人的演出，大概只維持中等左右的水準而已。



整體看來，《富甲天下》雖然有著不錯故事當背景，加上融合兩套遊戲的新構思，但是並未將這些優勢徹底發揮，實在令人感到可惜！如果您喜歡《富甲天下》，而且對遊戲不太挑剔，那麼不妨試試《超衛天下》；否則，就請您繼續等其他的好 Game 出現吧！



群英會審 VER 2.0



COW BOY

又是 款打著 國旗幟的遊戲，遊戲界似該改弦易轍，換點新鮮題材，以免玩家彈性疲勞，整個武將的設定，並無法分強弱之別，不似想像中的三國。



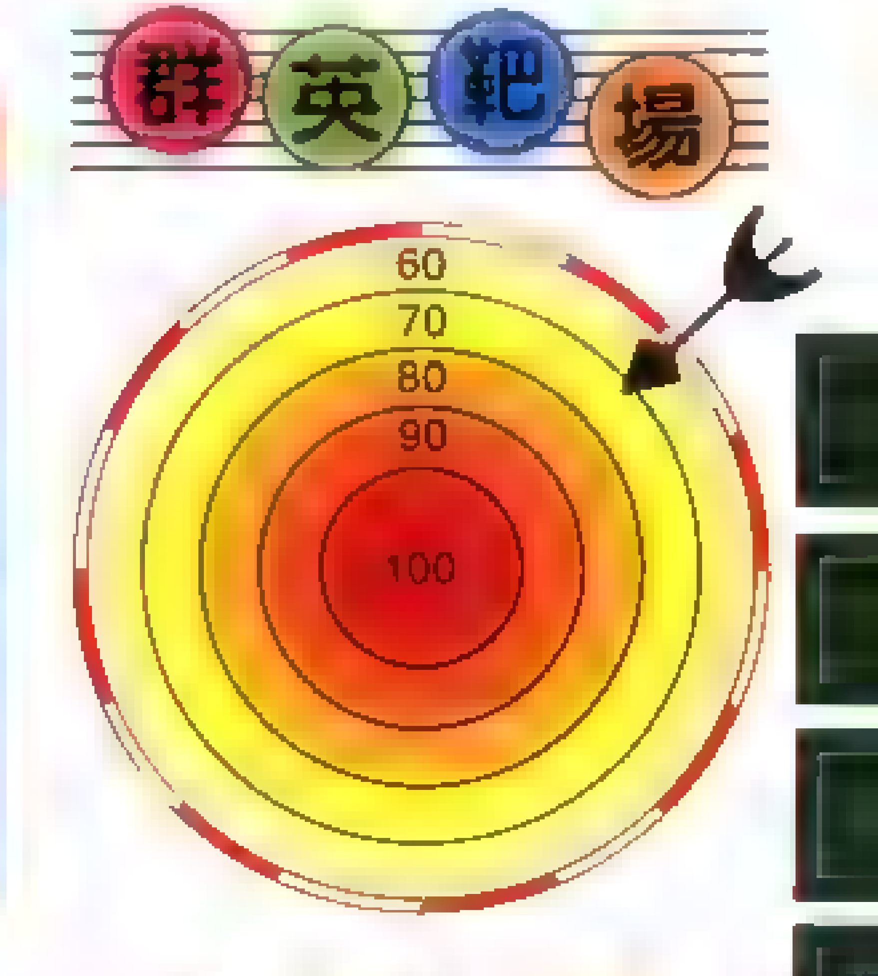
CYBER

玩家在遊戲出版公司極度疲勞轟炸下，對「三國」這玩意兒不累，也應該有點疲憊了吧！就算「三國」再怎麼老少咸宜、爽口不膩，換點新、嚐個鮮！刺激刺激玩家胃口，不要再讓他們食不知味啦！

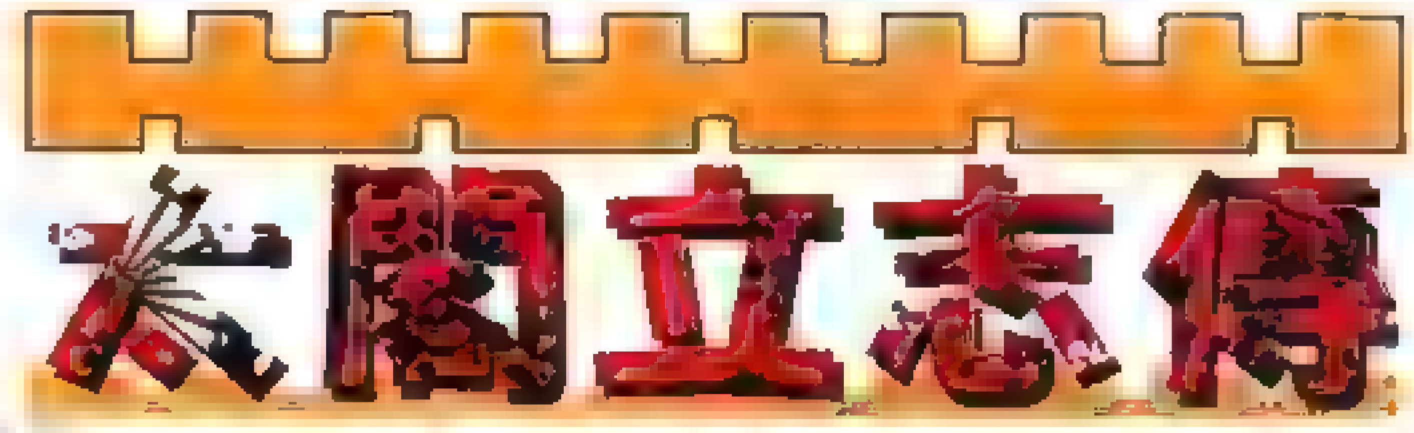


DRAGON

光譜繼「富甲天下」之後的另 作品，除了人物看來頗為可愛外，遊戲方式也算頗為創新，但架構稍嫌薄弱，而且「三國」的題材也稍為陳舊了些。







太閤立志傳

●出版公司／第三波

本文作者／*T.M.C*

在西元 1537 年，位於本州的尾張國發生了一件驚天動地的事情，一位日後將影響日本戰國歷史甚鉅的偉人誕生於愛智郡中，這位能與織田信長、德川家康併稱為戰國時代三巨頭的，不是別人，即是日本第一位平民關白（當時社會的最高官位）—豐臣秀吉（原名：木下藤吉郎）



在太閤立志傳（以下簡稱『太』片）中，玩家所扮演的就是這一位赫赫有名的人物，與以往不同的是，此次玩家在遊戲之初只是擔任織田信長手下的一名步兵頭，身位是極其卑下。

因為「人微」所以「言輕」，故剛開始所提的建議多半不會被採納，而且能擔任的工作也多是買賣物品等雕蟲小技，此外，同僚間也都不太友善，常會言語譏諷（尤其是柴田勝家）。不過，前田利家則對你非常好，時而主動教導你某些事，與提供建言，是當你遇到困難時，可倚仗的一位摯友，而你的正室—寧寧（號稱戰國三賢夫人之一）也是你在迷惑時，能指點迷津的人，故初玩者可藉著這二者的幫助，順利上手。



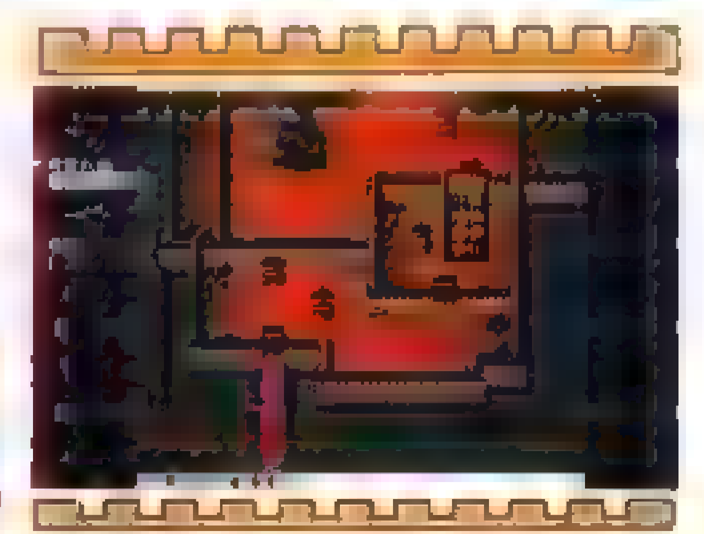
在『太』片中，你的目標即是利用身邊的助力，盡量博取信長的信任，以成其左右手，既而幫信長爭取到一品官位—「關白」的封號，或者是取而代之成為信長的繼承者，而自行登上「關白」寶座。

此次的『太』片是 Koei 繼「維新風雲」、「大航海時代」、「伊忍道」之後所開發出的第四種類型不同的作品，它融合角色扮演與戰爭模擬兩種遊戲的特色，既而重組為所謂的「實戰遊戲」，使玩家在重覆遊玩時也能有新意。



當遊戲開始時，可以先設定主角的能力特性，共有猛將、智將、能吏、武者四種，雖然在手冊中建議玩家選擇智將型，能使遊戲進行的順利些，但筆者個人認為四種類型都差不多，因為遊戲中的各種屬性（武力、內政、魅力……）與技能（鐵炮、辯才、文化……）升級的難度似乎低了些，讓玩家能輕易在數年內，將所有能力提昇至最巔峰，不過你可別就以為這個遊戲十分容易，好戲還在後頭呢！

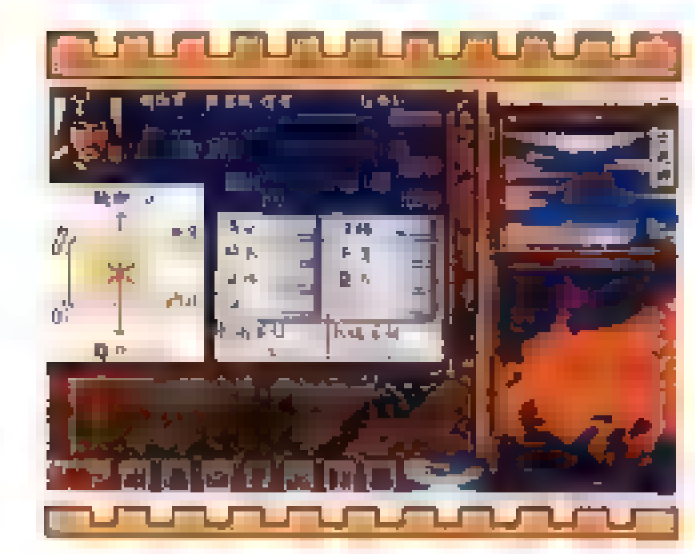
當玩家升至「家老」而被任命為城主時，才是『太』片的重點所在，此時的你，就必需自行打理一個地區的人員編制、財政收入、兵馬數量……等，而所接到的命令也不再是輕鬆容易的工作了，而是要去攻打別的君主的城池。依照正常遊戲流程，當信長進攻本能寺時，會發生巨變（信長遭明智光秀殺死），這時，玩家就會成為一國之君，率領正義之師與明智光秀對抗。（玩家要成為一國之君的手段，還有可乘在身為城主時，進行反叛，而為戰國時代的新一代梟雄）



在玩家身位大名（君主）後，一切所作所為都將關係到你往後的前途，當決策錯誤時，也不再是挨一頓罵就沒事了，而是如果不小心踏錯一步，就有遭萬劫不復的危險。故在難度上似乎要比前段艱深得多了。

還有另一種狀況是，只要信

長不與本願寺光佐對峙，就不會發生本能寺之變，此時，身為秀吉的你，只要盡力輔佐信長，讓他成為「關白」即可。



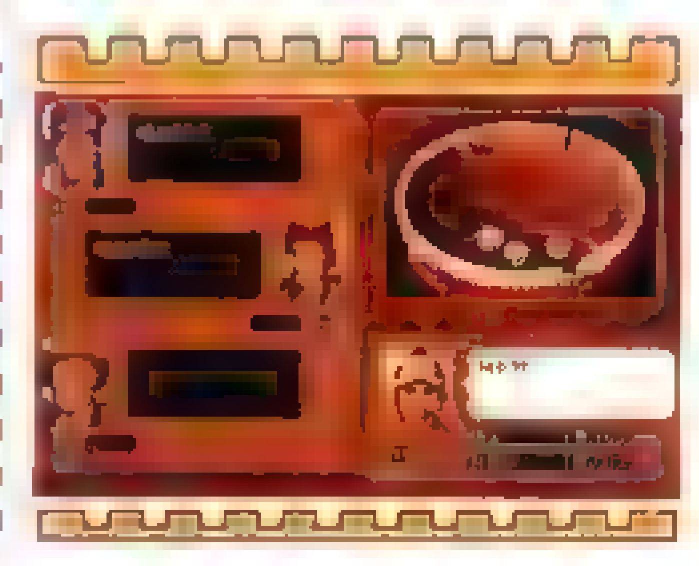
在「太」片中，每個城鎮都有許多不同的場景，如：在遊戲之初，你出入次數繁多的米店、打鐵鋪等只做大宗買賣的商店，（故當你在此採買時，都是有事務在身，所以請盡可能的殺價，否則在你志得意滿，以為工作完畢，前去晉見信長時，可能會招來一頓刮；不過，在馬店時，就要小心，如果殺得太兇，惹得老板惱羞成怒，是會被趕出來的，所以善用Save & load吧！）除了一般的商店，還有雜貨店（舉凡美術品、刀劍、書籍與一些尚未鑑定的財寶和珍品……應有盡有）在外貿易頻繁的城市（如：界），甚至還有舶來品的推出。除此之外，也有酒館（可探聽到大名的動向，武將傳聞和小賭一番）、客店（可與過往的旅人聊大名們的施政方針和恢復體力，有時甚至會有豔遇發生）、醫院、皇宮、貴族住所，當然也少不了有許多民宅，裏頭住著許多深藏不露的隱士，你可從他們身上學習茶道、藝術或武術、謀略……等，而當你身為城主時更可禮賢下士，邀他們做你的武將、參謀為你效力。

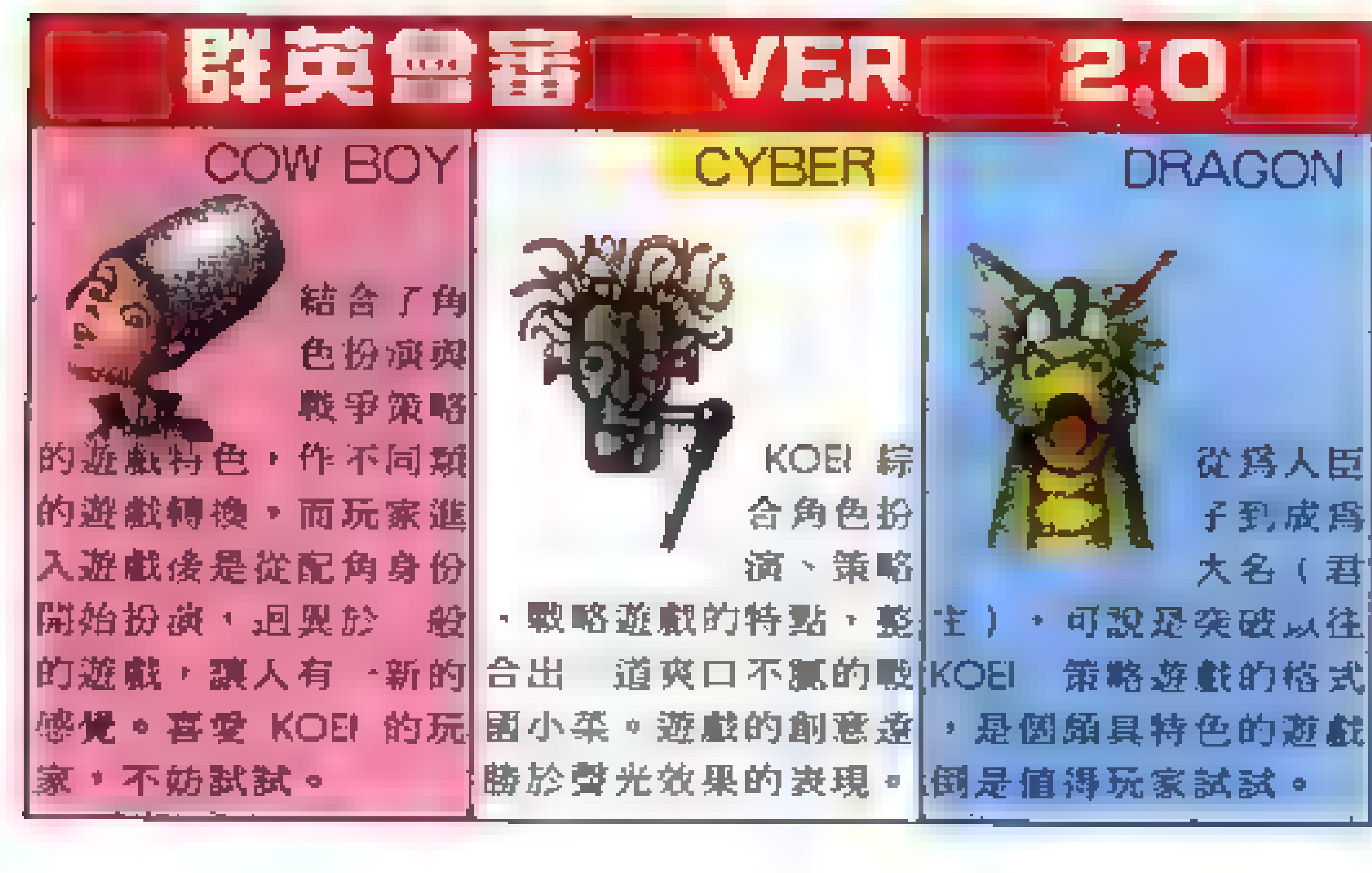
雖然「太」片也是採用640×480 16色的解析度，不過在畫面的精緻度與色彩的協調上似乎不如過去的作品，略顯簡陋刺眼，不過，它有一點值得稱讚的，就是每個城池都有一幅較具特色的風景畫代表。此外，在音樂（效）方面，表現平平，不過因為這一直是 Koei 的遊戲較弱的一環，所以也不會感到特別失望，且主題曲還富饒日本風，與遊戲內容頗貼切，不像三國志系列的不中不西，令人感到突兀。

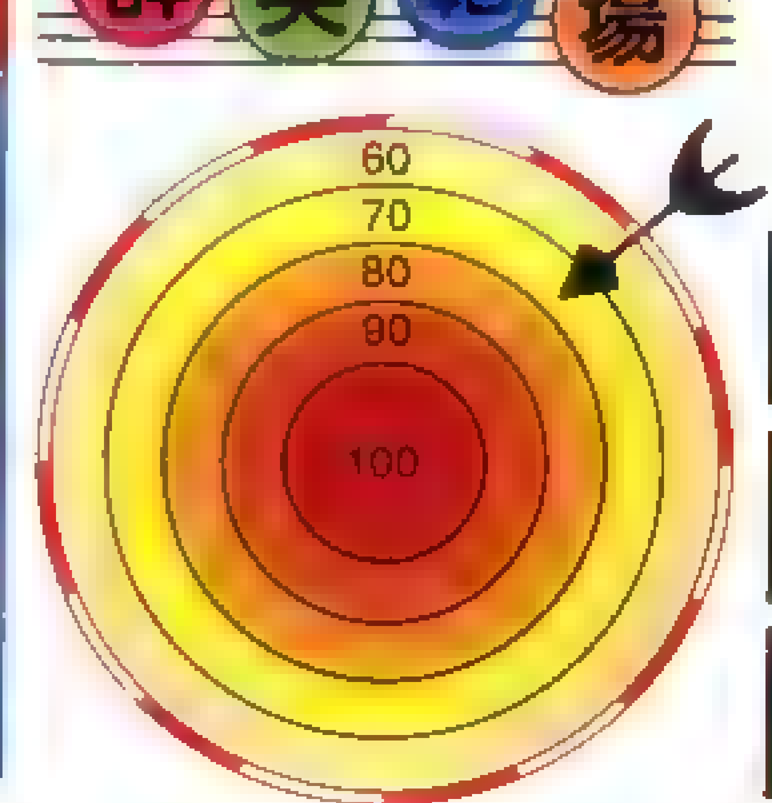


在操控部份，只要有一隻滑鼠就能輕鬆搞定，而指令也都以icon顯示，使畫面親和不少。至於時間的分段則只以「卯」、「午」、「酉」、「子」四個時辰來代表一天且因為會如同「大航海時代Ⅱ」般，即使不動，時間還是會不停流逝，使你深刻體驗到何謂「光陰似箭，歲月如梭」，故在切換指令時，必需採以迅雷不及掩耳的速度，否則……。此外，較令人詬病的是當玩家在閱讀密探所帶回來的敵國城池資料，必需一直往下拉，因為當玩家看完第 8 個以後的任一城池後，選單又自動跳回到顯示前 8 個城池。

雖然我覺得「太」片在畫面、音效……等都並非很成熟，但它的創意，卻值得你來玩一遭。扮演一位配角是以往都沒有的經驗，此想法雖不是 Koei 率先提出的，但在那麼多 Koei 的歷史遊戲中卻是首創，所以或許你可以來看一看 Koei 不同風貌的作品與嘗一嘗伴君如伴虎的滋味。









遊戲獵人



銀河艦隊

出版公司／軟體世界

本文作者／爽哥

我乃是吃這個也爽，吃那個也爽，人人聞之會爽的爽哥是也。說到那個銀河飛將我就會有點爽又不會太爽。爽的是這是我非常喜愛的遊戲，不爽的是等了這麼久還不見有較突出的作品出現，不過現在總算有一套跟以往有點不同的遊戲，不過說到這套遊戲我又會有點爽又不會太爽了，怎麼說呢？廢話！當然是用嘴巴說了。

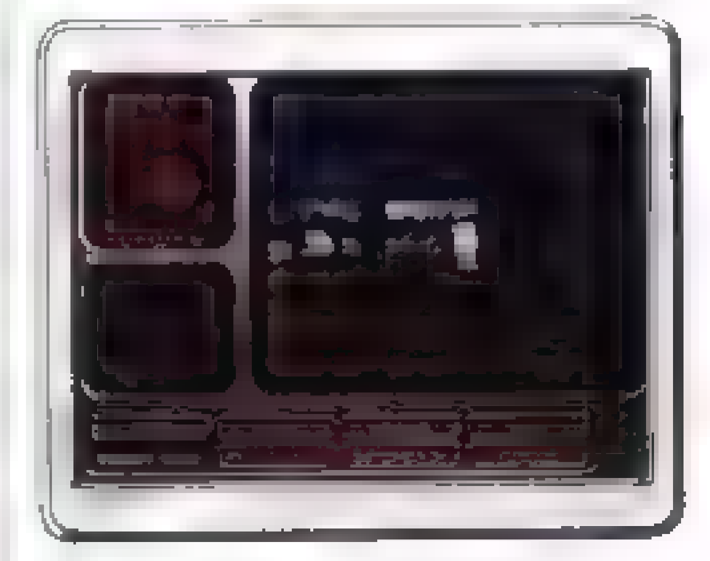
自從銀河飛將Ⅱ之後，就在漫長的等待中靜待銀河飛將Ⅲ的來臨，數月之後，出現了一個私掠者，私自擄掠一番爽了之後。過了幾個月，又成立了一家軍官學校，上了幾堂課後，覺得不爽，就自動退學了。又在數月之後，出現了一個所向無敵的艦隊，叫做銀河艦隊，一個在銀河飛將中加入戰略成份的遊戲，現在，爽不爽就看你自己了。

銀河艦隊也可以說是在替銀河飛將Ⅲ熱身，怎麼說呢？待會再說好了。這個遊戲比較特別的地方就是有挑戰／戰鬥，艦隊／戰役等不同的玩法，還可以透過分割畫面或經由網路及 Modem 進行雙人共同對抗或互相挑戰，這在遊戲界雖不是創舉，但在銀河飛將卻是空前未有。搖桿更是挑得緊了，非 Thrust Master 不可，這點我就真的很不爽了。好不容易騙了一支過來，也不知是真的太挑了，還是搖桿壞了，無法發揮 Thrust Master 的功能，只能當作普通的搖桿用，又令我更不爽了。

雖然這個遊戲有多種玩法，但所謂料多就不會味美，味美就不會料多；便宜就不會大碗，大碗就不會便宜，亂念一通爽不爽！這幾種玩法如果將之分成各別套遊戲的話，相信內容一定會充實許多，但是這些卻被擠在幾片磁片上，實在可惜！打從銀河飛將Ⅰ開始，戰鬥之餘，總是在想：這麼笨的僚機，如果可以跟幾個好友組成一支小隊，相信一定攻無不克。可惜天不從人願，直到銀河飛將Ⅱ也征戰完後，這個願望仍未實現，現在夢想終於成真了。

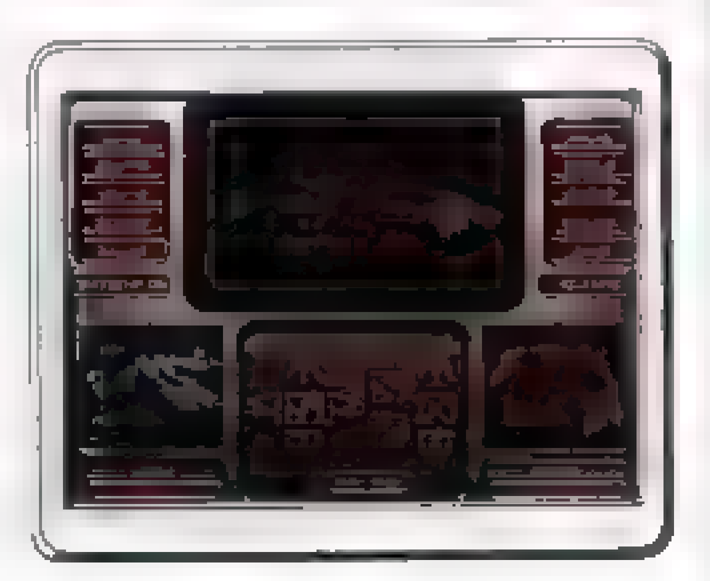
挑戰／戰鬥部分可說是本遊戲的重點，在分割畫面或連線時，才可以選擇挑戰，此時可任選 Confederation（聯邦）或 Kilrathi（基拉諦）的戰機，從輕型到重型，從有形到隱形，互相對抗，爽斃了！但是兩個人擠在小小的螢幕之前，怪可憐的，好處就是可以看見對方的行動，想不看都很難哦！打得不爽時還可馬上來場真人快打，極具臨場感。但想要遊戲跑得順，就要花錢了。在這部分 486DX-66 會有跳格的情形發生，各位看倌就自求多福了。至於戰鬥部分的不同之處為獨自或跟朋友共同對抗總共 15 波的敵人，戰機無法選擇，一開始最輕型的戰鬥機開始飛，打個幾場就可以換戰機了。

接下來就是艦隊／戰役，這部分可說是簡易的回合制戰略遊戲（也是我的 IQ 太差了），其中又包含戰鬥，上了艦隊跟戰役部分說起來也沒什麼太大的差別，嚴格說起來就是結局不一樣了。在艦隊部分，先行選定扮演的一方，再決定星區的大小，星球總數分別為 20 至 50 顆不等，最後再決定敵人的智力等級。其進行的方式為探勘星球建立礦場或造船廠，然後探確建造太空船，其太空船的種類為各型的戰鬥機及運輸艦兩種（太少了），再建造要塞（分為輕、中、重型，含一架同型戰鬥機），最後摧毀敵人。



開始你有一艘航空母艦，20 份資源，兩架輕型戰鬥機，





顆星球，一座礦場及造船廠。除了努力生產外（不是作愛作的事），領土的擴張也是遊戲致勝的關鍵。用戰鬥機或要塞守住星區重要的星球，可阻止敵人領土的擴張，也防止敵人侵入我方星區。由於星球必須由航空母艦且有足夠的資源建立礦區、造船廠及要塞，所以採礦就成了當前要務了，資源不足的話，就無法作愛作的事，遊戲的進展就會很慢，而慢就是艦隊／戰役的致命傷。怎麼說呢？

因為遊戲的過程就是採礦、建立設施、造太空船、探勘星球（不過是將太空船移動到另一個星球而已），如此反反覆覆。如果太空船多的話，移動起來的話，你就會知道什麼叫做不爽了。如果自動戰鬥有 OFF 的話，遇到敵機還可以稍微活動一下筋骨，所以整體上這部分感覺蠻枯燥的。

在遇到敵人的戰鬥機時，自動戰鬥為 ON，則電腦會根據各人條件的或然率來決勝負，其結果會在下一回合公佈；如果自動戰鬥是 OFF 的話，則會進行一場戰鬥來決勝負。其實自動戰鬥還是 OFF 會比較好，因為就算敵人戰機比你強，只要你技術好還是打得贏，但若是自動戰鬥 ON 的話，十之八九是穩輸的。而且此部分有戰鬥來消遣一下的話，也比較不會那麼無聊。致勝的條件就在於當重型戰機遇上航空母艦，沒有第二句話，航空母艦馬上嗝屁，你就會看到航空母艦一場戲劇性的爆炸，遊戲也就結束了。



至於戰役部分，則必須經過電腦預設的 11 個星區，所以就無法選擇星區的大小，除了這點跟艦隊不同外，就是此星區結束後，可繼續下一個星區的征戰，以及最後可以觀賞敵人家鄉的毀滅，其他就跟艦隊完全一樣了。至於艦隊／戰役的分割畫面部分，這個地方也就沒有什麼好討論的了，因為如果你一半，我也一半，我看到你的，你也看到我的，滑鼠又只有一隻。你玩給我看看，戰略有這樣玩的嗎？難不成我還劃一道牆在螢幕中間。所以啊！還是老套，你一回合，就滾到一邊不準偷看，然後換我一回合。所以旁人就會看到兩個瘋子在那邊玩大風吹，然後就會有很多人在那邊玩大風吹了。

這個遊戲的畫面雖然也是 320 × 200，256 色，但筆者在剛進入遊戲的時候就覺得這個遊戲的畫面跟前幾部作品比起來細緻多了，這點我就很爽了。在擊

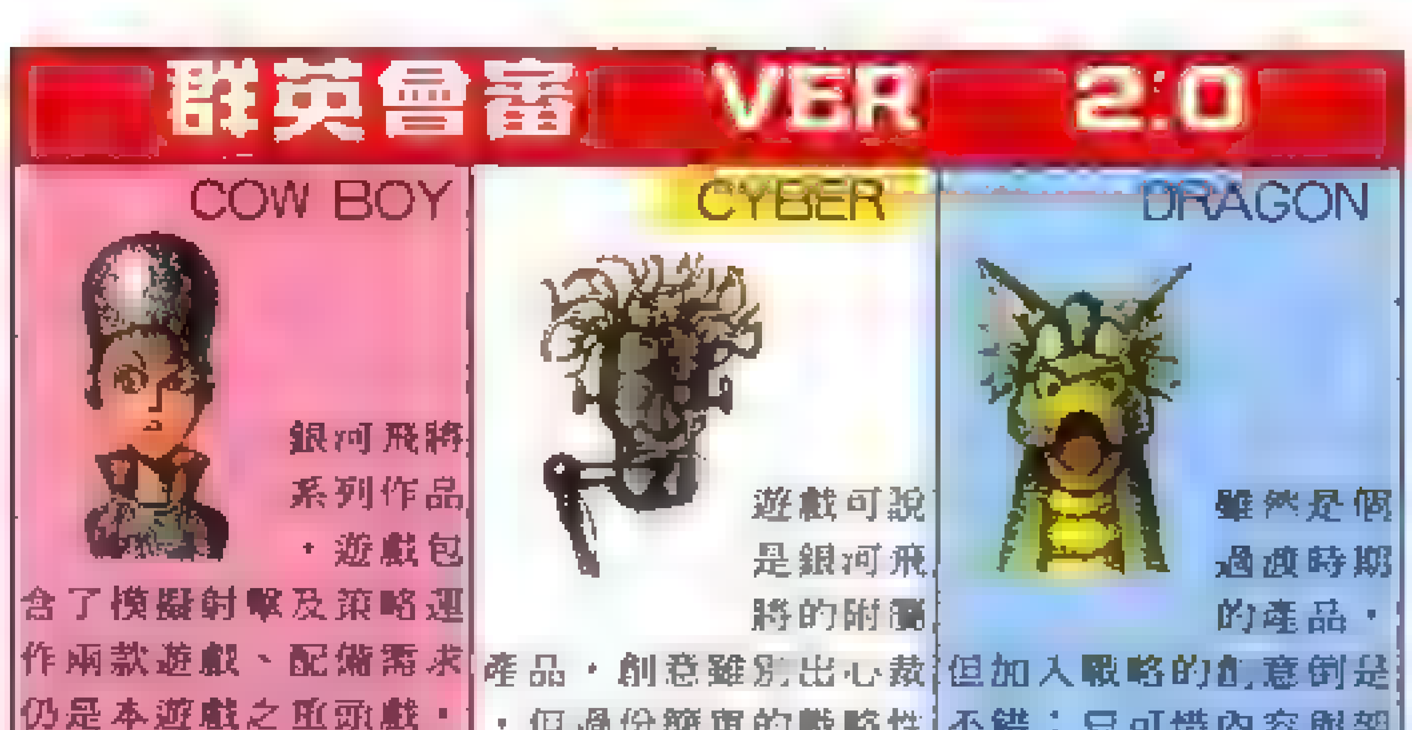


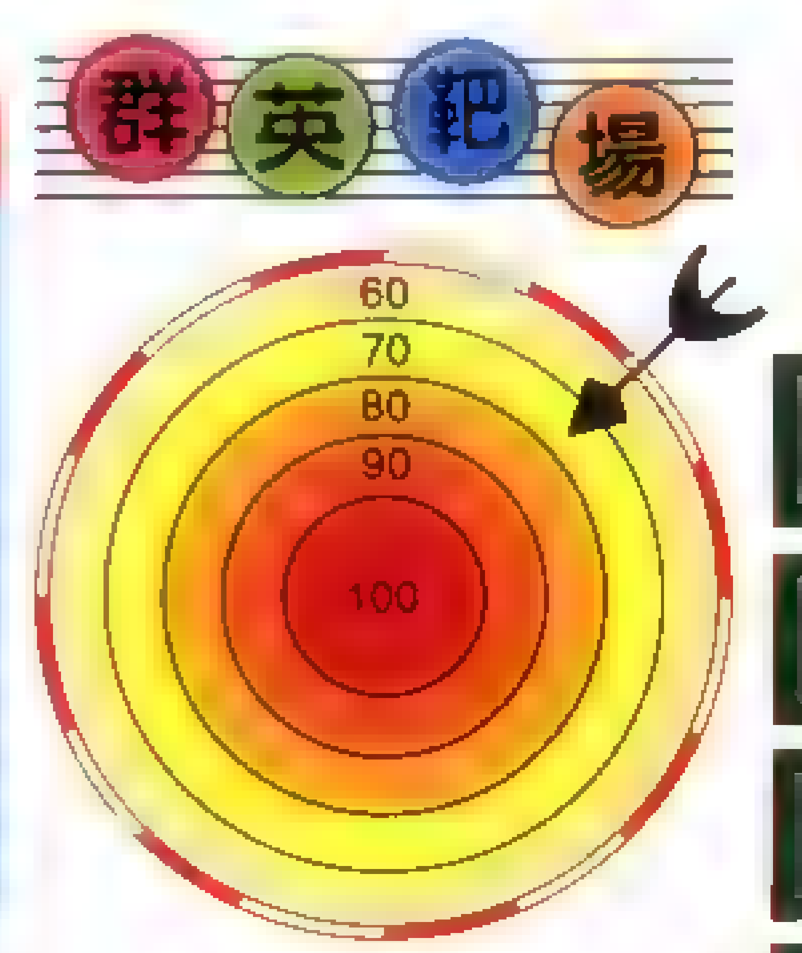
中敵機時，如果敵機還有防護罩的話，你就可以看到在機身外圍出現一層防護罩，非常賞心悅目。



這就是為什麼爽哥我會說這個遊戲是在為銀河飛將 III 熱身的緣故，會讓你看得很爽，打得更爽。

說到這裡老編就不太爽了，因為寫太多，所以我就不爽寫了，您看得爽嗎？爽的話就去買來玩玩，保證會讓您玩得有點爽又不會太爽。好了，最後請跟我高呼一句響爽哥，爽哥，爽哥……





殺人月 完全攻略

/RXZ



好友Frankly在說了一大堆有的沒的之後揚長而去，只留下Murphy（你）孤單一個人，看看從門縫下塞進來的郵件，看（EXAMINE），原來是大暫停營業的通告，還有一份[illegible]目上的文件，「也好，[illegible]可以[illegible]機[illegible]了」，[illegible]，把右邊的[illegible]穿出來，去看申請信件（application）[illegible]（COMBINE），[illegible]一個[illegible]的筆，簽上你的大名和住址，OK！[illegible]，不經意地看到（LOOK）桌上的相片，又勾起對老婆的思念，算了！先把信給寄出去吧！

走到大街上，把郵件投入郵筒（autopost）內，撿起地上的[illegible]紙，看（[illegible]，用黃色[illegible]起來的部份），[illegible]有人[illegible]了，原來當鋪（pawn）被偷了，趕快[illegible]，好不容易從[illegible]，知道[illegible]的血型是AB，Caucasian（高加索人）而且是個正常人（normal），再到當鋪去問老闆，原來失竊的是一個支架（bracket），一個叫Ema Nymton的人拿來當的，看老闆心急的樣子，大概價值不菲，到當鋪的後巷（alley）去看一下，發現後門窗戶的玻璃被打破了，撿起地上的玻璃片發現一根紅色（red）頭髮，在地上有一個大約14吋大的腳印，打翻的垃圾桶下遺漏了一支鑷子，「[illegible]犯人的[illegible]」，[illegible]，撿起地上的[illegible]，「[illegible]」[illegible]剩下3杯酒，[illegible]33號的Tex Murphy[illegible]，[illegible]一個[illegible]「[illegible]」「[illegible]」，在[illegible]的收音機，檢查[illegible]，[illegible]「[illegible]」，[illegible]，可什麼也沒[illegible]，[illegible]穿過去[illegible]大街上，到街上的[illegible]Chelsee打[illegible]，「昨晚上我看見一個[illegible]，我還記得他有一雙[illegible]的綠眼睛，而且在手臂上有錨（anchor）的刺青」Chelsee說道，「[illegible]，也許住在市裡的人會知

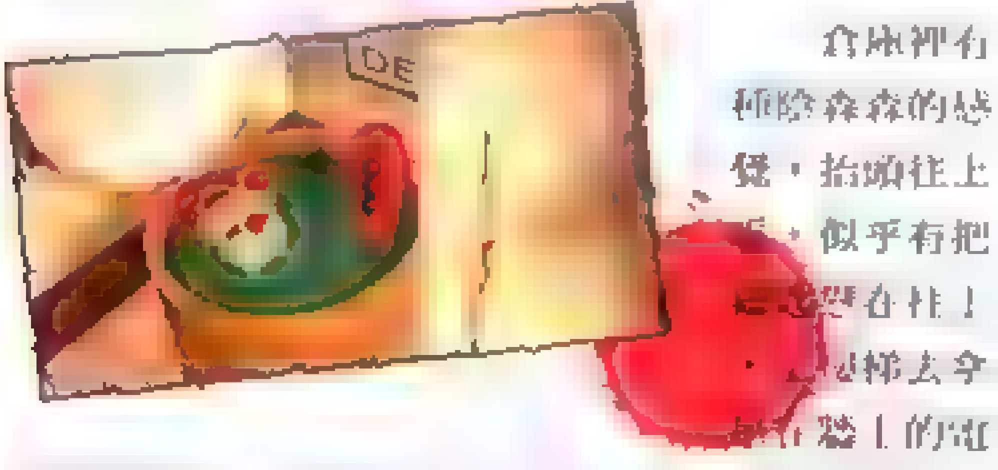


道些什麼也說不定」，我折回後巷，果不其然讓我遇見了這位流浪漢，這位先生不怎麼友善，但是如果有他喜歡的東西，那又另當別論了，到 Louie 的餐館弄塊巧克力派來就可以問出綁匪大概的身高（6'3" 或 6'4"）以及體重（300 磅）。



回到辦公室時想到的有關……由備忘錄（note）知道……Rusty Clown 被……有關，現在下落不明，「到 coit tower 去找 Beek Nariz 問看看，他是這附近有名的萬事通」，看到他的鼻子了吧？把美容整型的廣告單送給他，他就會告訴你在那裡可以找到 Flemm。

Flemm 這小子幹了不少傷天害理的事，據說連模特兒名叫 Rusty 都是他殺的，我一步併做兩步趕快跑到模型店去，只見大門深鎖，不得其門而入，門前的腳墊讓我想起有些迷糊蛋總會把鑰匙藏在……，然後他們會把鑰匙……，果然不出我所料，拿起地上的鑰匙打開大門，模型店裡頭是靜悄悄的，打開電視機，有一段防火宣導短片，旁邊的小櫃子裡有把十字弓的箭，在紙箱裡還有一個小丑，把電池裝上之後還能動，四處找找又發現一個圓形塑膠環和一個和電視短片一模一樣的面具，也一併把它帶走吧！右邊有一個雇員專用的密室（employer only），用掛在牆上的鑰匙將它打開，密室裡頭有一股濃烈的化學藥品味，掀開旁邊的回收筒只見一具屍體伴隨著噁心的惡臭，拿走密室裡的氣球和十字弓，由模型店前我順道把氣球充滿了氦氣（在牆壁上有一個噴嘴），我馬上到倉庫（warehouse）去把 Flemm 揪出來！



倉庫裡有種陰森森的感覺，抬頭往上……，似乎有把……吊在上……插上……的電源開關鑰匙，如果 Flemm 幹了什麼虧心事的話…突然靈機一動，把裝上電池的小丑吊在吊勾上，走下樓梯，剛好 Flemm 從外面走了進來，忘了你的鑰匙嗎？旋開電源後小丑動了起來，Flemm 嚇得魂不附體、奪門而出，拿起他放在桌上的手環（bracket）和鑰匙，打開壁櫥取出保險箱（strongbox），用在小巷中撿到的鑰匙打開它，裏面是一塊碧綠的玉（jade），大功告成，回去囉！



又要開始一天的工作了，撿起地上的信用卡，沒想到現在的郵差效率這麼高，趕緊到電子超市（electron shop）去弄台新的傳真機（fax machine）回來吧，別忘了用（USE）你的信用卡刷卡，這樣才能拿到東西，傳真機在右手邊，回到辦公室換上新的傳真機之後，馬上就有傳真進來了，到 1329 Filmore，Pacific Height 找有錢夫人 M Renier（看來名聲是打響了，沒想到連有錢夫人都認識我），Renier 提供 30000 美金要我找回水晶鑄的雕像，大概是價值連城的藝術品吧！既然有這麼優渥的待遇，可不能再打馬虎眼了。從 Chelsee 那兒得知 Franco 可能知道雕像（statue）的下落，畫廊的老板 Rook 也告訴我 Franco 經常在幹些走私的勾當，警察局長 Malden 說 Franco 喜歡買玉，再回畫廊問 Rook 有關玉的事，Rook 說他前幾天收到一份有關玉的文件，但是被他隨手丟進後巷的垃圾筒裡去了，我連忙又將它找了出來，那張交易文件（trade paper）上寫著聯絡地點在 Alhambra theatre 808 paloma lane，Franco 一見到我的玉好像失了魂，並表示如果我把玉給他，他就會告訴我我想知道的事，我問他有關藝術品的事（mysterious artifact），Franco 告訴我水晶雕像很可能在 EddieChing 那裡，並告訴我稍後在與我聯絡，回到唐人街，由於大家都不敢告訴我 Ching 是哪一號人物，回到辦公室，Franco 的傳真已經到了，他告訴我 Ching 住在一棟叫做 knickerbocker 的豪華公寓裡，到警局問 Mal-den 公寓的所在，不入虎穴焉得虎子，走！

天啊！差點沒從頂樓摔死，還好看到了窗戶上保全系統的商標，好死不死原來這個 Hamm Underwood 的保全系統是電子超市老板裝的，趕快到電子超市去找他，不過這個老板也不是省油的燈，我決定編個世紀之謊好好騙他一下（FRATERNIZE），費了好一番唇舌才讓他相信我是同行的（STALL），我說我是作保全系統的（LAW



AND ORDER BUILDING），而且還有得意之作（MANLY BRAVADO），這麼一說那老板居然不小心把他那套Hamm Underwood保全系統給說溜了嘴，那麼，我該準備一把雷射刀（laserblade）來切開那該死的LCD [illegible] 別忘了用你的信用卡刷一下！



Ching的書房（library）可真是富麗堂皇，還有不少遠從中國和埃及運來價值不菲的骨董，[illegible]然不小心讓我看到書櫃[illegible]面有本書，取出夾在書裡面的鑰匙，走出房間，哇！長廊上佈滿了密密麻麻的雷射，長廊盡頭的牆上好像是雷射的開關，我趕緊拿出那把架上箭的十字弓，咻的一聲，bingo！好像是不夠[illegible]，沒能把開關射掉，趕緊回書房看看有什麼能幫得上忙的東西，在旁邊的置物櫃裡有飼料和一個鐵籠子（trap），無聊之際正想把飼料拿來餵魚，突然想到[illegible]滴水的話[illegible]嘿嘿！[illegible]有Murphy的[illegible]了，果然如我所料，把雷射開關給射掉了，走到一邊的房間，原來這裡是Ching的研究室，不知道那隻變色龍（geigger）是不是他研究的對象之一，在左邊人型石塔的後面有變色龍的餌（chow），把餌放進你的鐵籠子裡，誘捕它，恭喜你！現在你有隻長得很醜的小寵物了，記住別把手指頭伸進去逗他喲！無意間發現桌子底下有張紙條，原來是Ching的母親給他的生日賀文傳真，在壁畫後面有密碼鎖，該不會真的有人笨到用自己的生日當密碼的，傳真上的資料可幫了大忙，輸入101412後取出保險櫃中的一份遊説會中與會討論者的重要文件和安全通行卡（security card），研究室的角落裡躺著一根套索（capture noose），也許有用也說不定，[illegible]併把它帶[illegible]而小[illegible]的背面有[illegible]孔，用火在[illegible]書裡面的那把鑰匙打開它，好像聽見有門移動的聲響，趕快[illegible]



書房，只見原來的書櫃移開出現了一間密室，一走進密室就看見那座水晶製的雕像，不過它的周圍是些可以斷金分石的雷射光束，在書後面有個密卡孔，把通行卡插入之後雷射光束就消失了，不過還有個大問題，雕像似乎高了些，把椅子搬到雕像基座旁邊墊腳，用套索把雕像吊起來，反正已經當了賊，不帶點紀念品回去太可惜了，我選擇了穿在DAVE（一座石雕）上的腰布（loincloth），比較輕嘛！回家去囉！（不要傻到走正門出去，不是可以瞬間移動嗎？）



不知道是我偷了那塊腰布還是水晶雕像的緣故，才剛下車就被海K了一頓，一陣天旋地轉之後，也許有人看見也說不定，除了那30000美元，[illegible]要找出那傢伙[illegible]的Francesca[illegible]整個事件的[illegible]，不過她要我找出她老[illegible] Lucido外遇的證據，[illegible]紙片，[illegible]被Lucio搶走了，[illegible]真是麻煩，[illegible]的Louie[illegible]我交情不錯，[illegible]找他囉！Louie[illegible] Lucio[illegible]紙片[illegible]筒裡，[illegible]紙片[illegible]拼圖遊戲，[illegible] Francesca給的小紙片對照一下，啊哈！原來是張帳單，寫的是Louie和情人在金門飯店（Golden Gate Hotel）幽會，[illegible]房間的[illegible] SILI[illegible]OON，[illegible] Ardo是個標準的老古板，說什麼也不肯讓我進去，只是看著他的救火偶像，看到他[illegible]中閃過一個念頭，嘿嘿！戴上消防面具再吸一口氣球裡的氦氣（可以改變聲音），這下Ardo果然被我唬得一愣一愣的，我順利地進到內房，[illegible]抓住Lucio的小辮子最好的方[illegible]，我在房裡四處找尋，在一幅風景畫後面發現一張抄滿女人電話的名單，在桌子上發現了一張像香煙包裝紙的金箔，在主臥房的衣櫃裡有一個香檳酒杯，似乎才用過，桌子右邊的抽屜裡有12分錢，左邊有個上了鎖的抽屜，上方的[illegible] Gide





on's Bible 和一個塵封已久的相機，沒什麼有用的東西，床左邊的小櫃子裡有一本上個月的 playbub 雜誌，沒想到 Loucio 竟然如此好色，在右邊櫃子底下竟然還有女人的 frilly panties。出了主臥室走到浴室，金門飯店的浴室簡直豪華的誇張，左邊的排水槽底下有個像扁鑽的東西，可惜拿不到，右邊的花瓶裡好像有個東西，何不學學烏鴉取水的方法，我用香檳杯取水倒進花瓶中，果然香檳的軟木塞就呼嚕嚕地浮了上來，取下軟木塞上的軟鐵絲，回主臥室用軟鐵絲打開上鎖的抽屜，原本以為會有什麼重要的東西，結果只有一條白色的鞋帶，先到鋼琴室時一時技癢也露了一手，幸好沒有人來，我注意到鋼琴室的一扇門上有塊磁鐵，我把它拔了下來，用鞋帶綁上，回到浴室用它把扁鑽吸上來，再利用扁鑽將排水槽撬開，拿出一捲底片，不知道拍了些什麼，要知道的話還是把它洗出來吧！



到礁了趟中國了一台沖片機（film developing kit），哇！通通都是限制級的，為免節外生枝，我馬上就把照片交給 Francesca，[illegible]她[illegible]，沒想到她[illegible]可掬，仔細地跟我描述襲擊我的人，Pug 到底是何方神聖呢？也許 Beck 知道也說不定，Beck 似乎對他擊昏後的樣子很滿意，他告訴我 Pug 現在住在倉庫旁的一個空櫃子裡。

Pug 一看見我就想溜，讓我逼進了死巷子裡，他看起來相當地緊張，在我威脅恐嚇下他把皮夾還給我，一付搖尾乞憐的樣子，並告訴我是 Colonel 叫他來的。真是世風日下，連這老傢伙還是我的前[illegible]，[illegible]過我一些事，沒想到他會幹這種暗地裡[illegible]的事，嚥不下這口氣，我決定親自登門造訪這隻老狐狸。



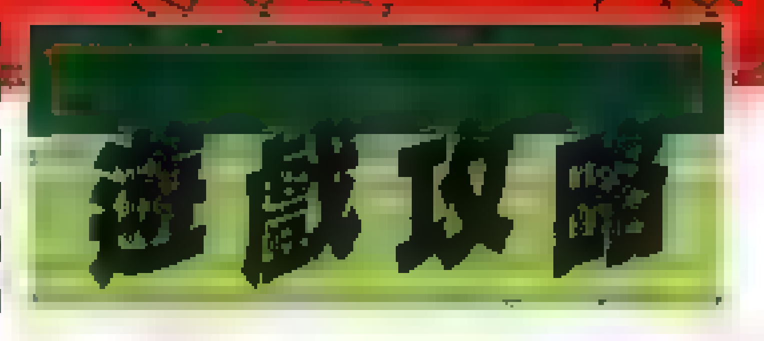
沒想到 Colonel 的辦公室竟然空無一人，裡面[illegible]凌亂，只見 Colonel 胸口[illegible]插著[illegible]，一付奄奄一息的樣子，我只好馬上將他送到醫院，趁著 Colonel 在手術室急救的時候，我先回辦公室整理一下手上的資料，誰知道一進門居然有個美女坐在我的辦公桌上，對方似乎來者不善，才進門我就被兩個大漢挾住，您道這位大美女是何方神聖，沒想到她居然就是 Eddie Ching，原來他們的目的是那座水晶鴿雕像，大概是他們不太欣賞我唐吉訶德式的幽默感，說沒幾句話就是幾個耳光，害得我俊俏的臉上又多了幾分瘀青，不過已從他們的問話中得知那座水晶鴿雕像來頭不小，居然還是邪教的鎮教之寶，水晶鴿雕像隱藏了一個驚人的秘密，Ching 要脅我找回雕像，並暗示雕像可能在一個叫做 Chameleon 的傢伙身上，我真的被搞得一頭霧水，這下非得找 Renier 問個清楚不可。

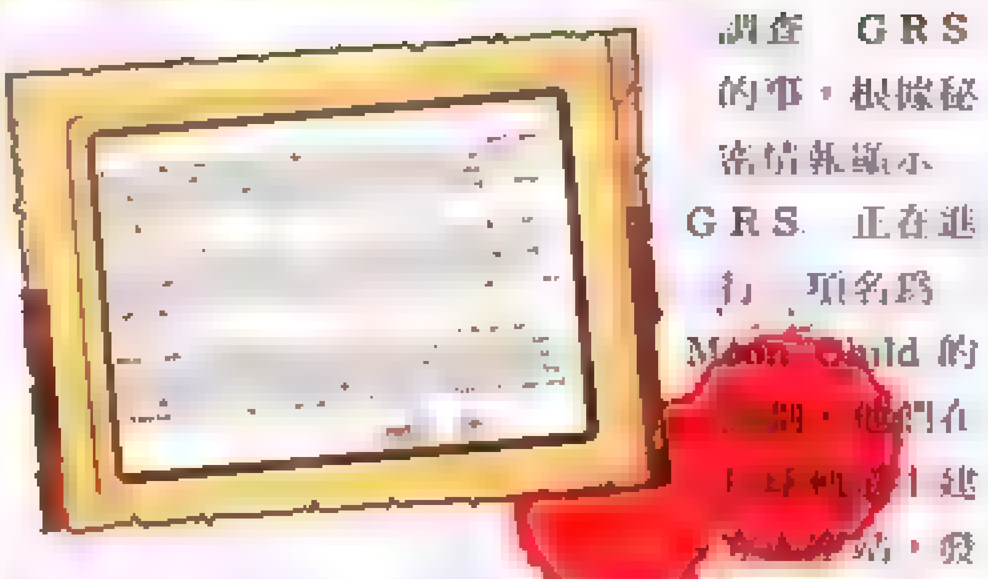


當我來到Renier的住處時赫然發現裡面一個人也沒有，[illegible]30000[illegible]，沒想到我居然被耍了，當我個人長嘆正在為自己坎坷的命運嘆息時，發現整在人在椅上的水晶燈上居然[illegible]，我記得在百科全書上看過這種[illegible]收集發光物的習性，[illegible]



[illegible]個香煙盒子，我把香煙盒子撿起來[illegible]，裡面還有一支煙，聊勝於無，也把它給收了起來。燈柱上面還有塊鍍，這鍍挺好玩的，在背面還有條[illegible]可以拿來系點東西，為了補償我的損失，當然要把它帶走囉！在角落的垃圾筒裡有成堆碎紙片，天啊！怎麼又是拼圖遊戲，好不容易把碎紙片給拼起來，這才知道原來 Ching 所言非虛，我連忙趕往 Colonel 的住處，希望能夠尋得一些蛛絲馬跡，果然不出我所料，在書櫥的花瓶裡找到一張 CD，總不能再叫我去弄台電腦來吧！反正有現成的，只好借用一下 Colonel 的電腦了，Colonel 在 CD 片中留下了相當寶貴的資料，也不枉我救他一命，只是不知到他現在到底如何，從 Colonel 留給我的訊息中我更加確定 Ching 所告訴我有關邪教的事，因為 Colonel 和 CAPRICON 有聯繫，[illegible]了 GRS，GRS 的 Paul Dubois 和 Colonel



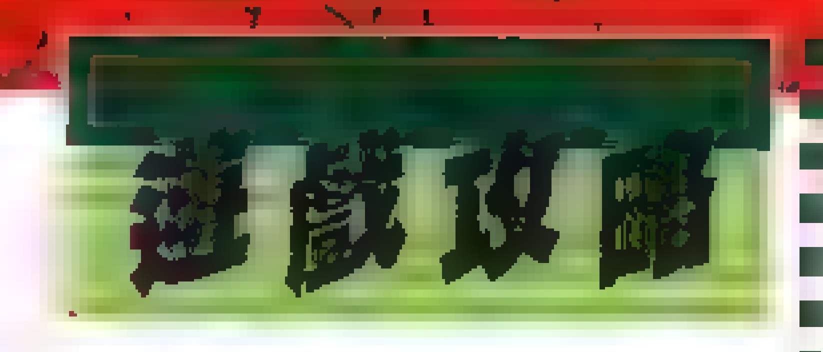


調查GRS的事，根據秘密情報顯示GRS正在進行一項名為Moon Child的計劃，他們在[illegible]研究發展，發現一種能殺人於無形的毒素，以它來肅清異己，為此，CAPRICON發明一種可以摧毀此種毒素的晶片--冰結晶片（Winter Chip）；不過在調查的過程中，Paul和一名叫做Eva Schanzee的女子都失去連絡，如果能找到Schanzoe就能夠讓調查的工作繼續下去。我到處找找是否有其它的線索，在桌上有個相框，相片裡的人似乎是COlonel的女朋友，然後又在桌子的抽屜裏找到一張卡片和一封給Melahn Tode的信封，裏面的信則不知去向，我在房間裡前前後後找了又找始終沒發現那封信，結果居然讓我在門口的踏墊下面給找到了，不知道Tode是不是個美女，不過我想我有必要去拜訪她一下。



靠著信封上的地址找到了Tode，果然她也不是省油的燈，身材好得沒話說，她看來似乎是在等Colonel，當我告訴她Colonel的事後，她居然還懷疑我是不是來解決她的，情急之下我拿出那張在抽屜裡找到的卡片，她才勉強相信了我，然後她交給我一個目前Colonel託她保管的小袋子，裡面是一把鑰匙，天啊！怎麼又是鑰匙，我覺得我都快變成鑰匙兒童了，帶著鑰匙回到Colonel的辦公室，打開檔案櫃，在櫃子裏有一本用密碼寫成的秘密檔案，只可惜打不開保險櫃，解碼簿應該被鎖在裡面，也許會在Tode那兒也說不定，於是我又回去找Tode。Tode告訴我Colonel曾經寄給她一封信，沒想到那封信裡只有一張寫著5-7-1的卡片，我帶走了這張卡片，回到Colonel的辦公室，輸入5-7-1果然打開了保險櫃，取出一本解碼簿，兩者對照之後得知整個事情的來龍去脈，原來G.R.S.是個研究遺傳基因的組織，但是Paul卻意外發現GRS在研究一種殺人的毒素，GRS前些時日有許多人辭職，但這些人都音訊杳然，顯然是G.R.S為保守秘密而下的毒手，Colonel只找到了Alaynah Moore，但是Moore所知不多，只知道有人要她的命，因此她躲在汽車旅館，印象似乎認識Moore，突然想起來她是我以前女朋友的妹妹，我決定先去找她談談；Moore對我還有點印象，大概是因為她吃過我送給她老姐的巧克力，我們閒聊了一會，然後我提到有關G.R.S的事，不過Moore真的一無所知，我只好將矛頭指向GRS，來一次虎穴求子了！

GRS總部裡處處危機，才進門就有一個巡邏的機器人，如果你手腳的反應慢了一點，馬上就要到死神那兒去報到了，所以最好能多存幾次檔，抓準時間衝進右邊的長廊裡，從第一個門走去是研發室（R&D room），我發現一部電視機，我想起電影中的一個情節，也許它可以用來騙騙那路道孔，所以也順手牽羊帶走它，在牆上一貼著一張標籤，把它撕下之後會發現背面有一張卡片，正好可以用來啟動桌上的那部電腦。小心！在這房間內有安全系統，要靠近那部電腦我只好拿出看家本領，從桌子和牆壁間的地方像蝸牛一樣地貼緊地面，就在我蹲身下來準備趴下的時候瞄到了一把鉗子，這可是個好東西，特別是在對付一些頭痛不靈門鎖之類的東西，當然要把它帶走囉。打開電腦後我得知許多重要的訊息，接著前往下一個房間--主管辦公室（supervisor's room），這間辦公室內也有一部電腦和安全系統，要避過安全系統最好是躲在桌椅下面，我在右邊的桌腳內面處找到了啟動電腦的卡片，不過仍然少了些東西，我想重要的資料應該被保存在高度機密區（high security area），可是卻不得其門而入，幸好在高度機密區的門下有個通氣孔，我用鉗子把通氣孔打開，放出那隻變色龍替我探路，如此才得以進入高度機密區，不過它也以身殉職了，先把你同情的眼淚給擦乾，在高度機密區可以找到兩張CD片，趕快回到主管辦公室，啟動電腦後將CD片放進去，螢幕上出現了一排排密密麻麻的文字，大概是說指示Schanzee到另一個地方執行任務，而Paul也不知去向，在辦公室的牆上還有保險箱，不過沒有密碼，我只好動身前往下一個房間--會議室（coference room），這個房間裡也有安全系統，最好手腳快一點或是躲在桌子底下，在抽屜裡我找到了一部錄影機，正好和原先那部電視搭配對的，在牆壁上突出的牆緣處可以找到一把鑰匙，正好用來打開牆上的電視機下的櫃子，打開櫃子後會發現一部放影機，然後我來到Tucker的辦公室（Marcus Tucker's room），這間辦公室裡也有安全系統，幸虧我眼尖，躲到盆栽的後面才沒被發現，在抽屜裡我找到了一張



寫著 142235 的紙條，我想這應該就是主管辦公室裡保險箱的密碼了，於是我折回主管辦公室，打開保險箱取出一包毒素，回到 Tucker 的辦公室裡，我發現辦公室裡還有一間密室，不過它有先進的語音辨識系統，這下子我的電視機和錄影機可派上用場了，好不容易通過語音辨識系統這關進入密室中，不料自高終有一疏，它居然發現我的 DNA 不符，啟動了安全系統，急忙中我找到了一尊佛像和一捲錄影帶，又在垃圾筒中找到一張碎紙片，帶著這些東西躲進會議室裡，我仔細觀察了一下佛像，發現佛像裡面有一塊晶片，我把晶片藏在那只有縫隙的手錶中，接著把錄影帶放進放影機中，畫面上出現了被綑綁的 Paul，只見他痛苦地掙扎，毒素擴散到他身上不一會兒 Paul 就動也不動了，可惡的邪教居然拿人當做毒素試驗品，為了解開紙片的訊息，我只好又玩起無聊的拼圖遊戲，當紙片中的訊息得知 Schanzee 被抓到 Moon Child 上去了，而 Tucker 則接獲指示到 Long 122 度 47 分 11 秒，Latit=41 度 28 分 6 秒，一個叫做 Bastion of Sanctity 的地方，果真讓我看到了 Chameleon 這個混球，為了阻止邪教已扩的毒素計劃，我需要徹底地休息一下，頂好整理思緒，於是我就先回我的辦公室去…





誰知道 Chamleon 竟趁我不在的時候，易容成我的樣子到汽車旅館騙走了 Moore，等我回到辦公室的時候只見 Chamleon 的影像出現在雷射立體投影幕上，這個寡廉鮮恥的傢伙還不要臉地謝謝我幫他拿回水晶雕像，而且還警告我不要再插手邪教的事，否則他就會殺了 Moore，最後還用手指著我的飲水機，我回過頭一看，天啊！這個沒有人性的混蛋，居然弄髒了我的飲水機，



Pug 的頭浮在水槽裡，讓我好幾個月都不能喝水，看來時間不允許我有半點遲疑，我立刻起身前往 Tucker 與 Chamleon 會面的地方 Bastion of Sanctity。

進去 Bastion of Sanctity 就看到 Chamleon 正悠哉悠哉地抽著煙，我猜想這傢伙鐵定是個老煙槍，對付這種人當然不需要跟他客氣，



只要設法引開他的注意，換掉那根煙就行了…我小心翼翼地躲過他的視線，閃入右邊的長廊，推開第一道門，毒素和人要結合在一起，OK！看看有沒有什麼東西可以引開 Chamleon 的注意，可是我找遍了房子，就是沒有多餘又找到，倒是找到了一盒古怪的東西，我在一尊叫做 Uncle Morty 的雕像前，發現它的眼睛有點古怪，好奇之下我把它的眼珠子給拿下來看了看，不過那一團東西把它給了，像皮條和眼珠子裝在一起不就是了嗎？我又幹起小時候頑皮的事，看準了 Morty 上方的花瓶，咻的一聲，眼珠子打在花瓶上，還沒等它碎的一聲我已經溜得不見人影了，要不然讓 Chamleon 給逮著了，Pug 的下場就是你最好的例子，趁著 Chamleon 離開位置的時候，我馬上幫他換上一根含有毒素的香煙，然後找個地方躲起來偷看，果然 Chamleon 一回來就拿起那根煙，嘴裏還唸唸有詞地在咒罵，才吸了一口就到伊甸園去報到了！我想起被 Chamleon 騙來的 Moore，趕緊去將她救了出來，沒想到這小丫頭居然在這時候向我使用她的魅力，看來那招挑逗男人的功夫以前倒還滿管用的，只不過當此人類危機存亡的時候，可不能為兒女情長壞了大事，我婉拒了 Moore 獨自趕往 Broken Skull。

進到 Broken Skull 看見一個吧台，還有個女服務生，我一看四下無人，於是又拿出我那套泡妞絕學，想跟她套點消息，首先我點了一杯酒，她問我要付現還是刷卡，隨便都可以嘛，當然她是老大不高興，於是我只得掏張鈔票給她，然後我問她有關運輸的事（transportation），她問我有沒有 token，我一想可不能露出馬腳，只得撒謊說沒帶





婦（unprepared），她要我下次記得帶來，我根本就不知道 token 是什麼玩意兒，問 Moore，她告訴我 token 是特製的一種銀幣，邪教的人用它來買東西，大概有店鋪才會有，到 Rook 的店鋪跟他要了一枚 token，我回到 Broken Skull，出示那枚 token 給她看，她問我 token 是正面還是反面，記住要選可能正也可能反（casually positive）或者是一半一半（half-serious fear），（最好能在這裡先存個檔），好不容易進到裏面見到了 Ferrelpus，這傢伙似乎懷疑我的身份，說不到一句話就拿槍指著我，要我玩猜球的遊戲，猜對了就能到 Moon Child 去，如果猜錯了就會變成黑寡婦（一種毒蜘蛛）的點心，這個猜球遊戲有點難，好不容易兩次都猜中了，Ferrelpus 答應帶我到 Moon Child 去，同時還建議我喝一杯 House Special，我回到吧台點了一杯想試試它的味道，沒想到酒才沾唇我就昏了過去，醒來的時候我發現我被關在 Arboretum，身上的東西一件不剩，惟一值得慶幸的是腕表和裡面的晶片還在，門外有腳步聲似乎有警衛看著我，Ferrelpus 這隻老狐狸，等我出去非把他拆骨剝皮不可，我看了一下四周的環境，發現門上有個火災警報器，看來要出去就全看它了，我在附近找來了一堆乾樹葉和一支鐵耙、一罐易燃油、一塊石頭和一個打火石，我把鐵耙藏在樹葉堆裏，把易燃油灑在樹葉上，然後用打火石和石頭打火點燃樹葉，熊熊烈火轟然而起，火災警報器響了起來，警衛聽到聲音開門衝了進來，剛好中了我的鐵耙陷阱，一命嗚呼哀哉，我趕緊跑出門外，發現門外有個玻璃杯子，杯子裡頭有支吸管，把它收起來，往右邊走來到 Residential Deck 門外，發現一根鐵管，門內似乎有人走動的聲音，我躡手躡腳地走過去，來到 Stasis Room，發現苑暉中的 Schanzee，要救出 Schanzee 要按照下面的步驟將她救醒，按下 ON 再按 Temp 然後調整 Oxygen Ratio，再按下 Epinephrine，使用 Electrical Shock，按下 Temp 再用 Sodium Dentathol，按下 Epinephrine，調整 Oxygen Ratio，按 Temp，再調整 Oxygen Ratio，按 Epinephrine，最後再用 SodiumBicabonate 就可以了，Sch-anzee 醒過來之後交給我一把鑰匙，我告訴她趕快離開這個地方，然後自己回走來到 Observation Deck。

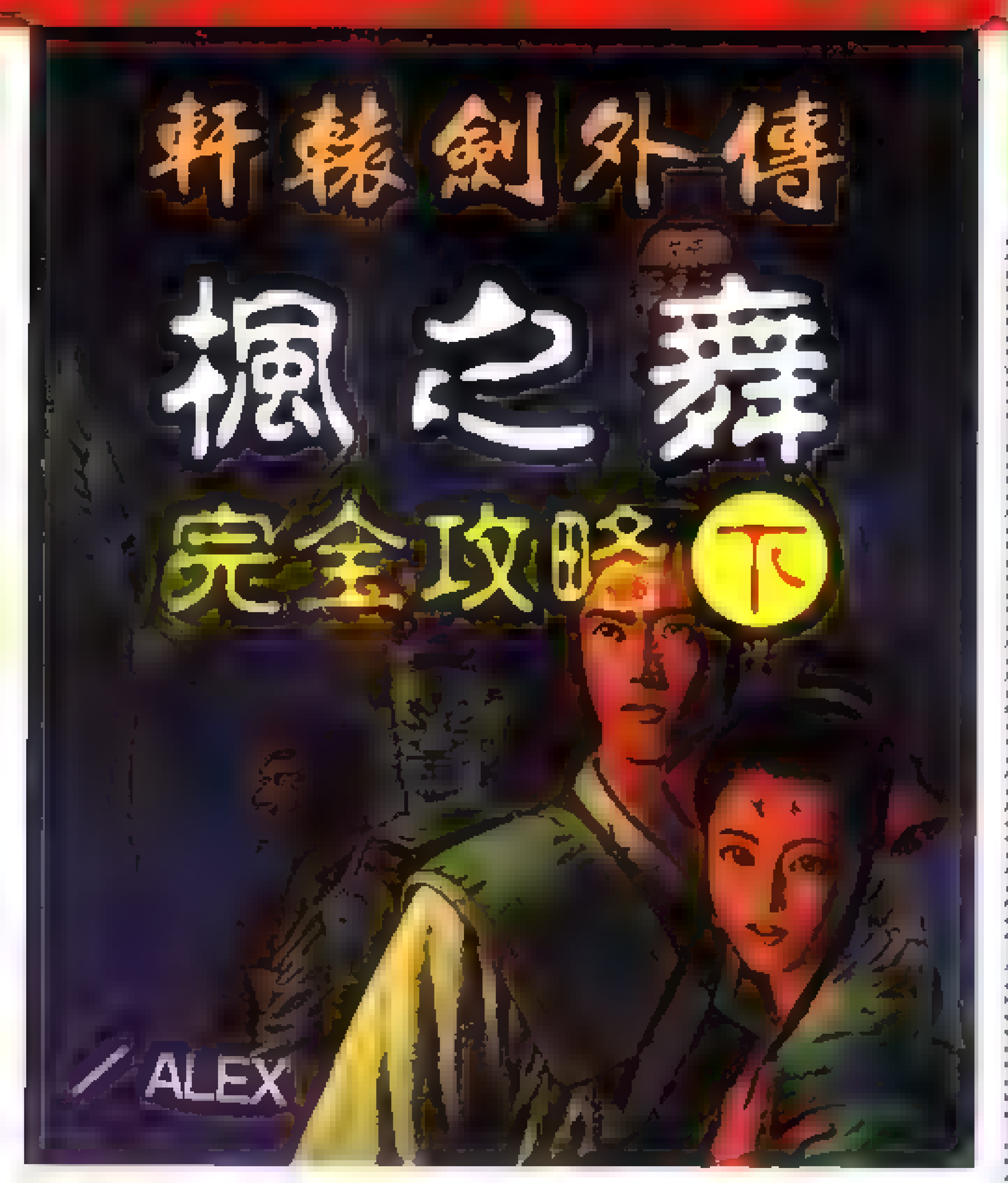


在 Obser vation Deck 裡面，移開右邊的盆栽，在盆栽原來的位置上有一塊奇怪的地板，我用鐵管硬是把它給撬了開來，分出一條電腦管線，在右邊的牆壁上有一個開關，用吸管打開開關會出現 Moon Child 的主控電腦，右邊的牆壁裡有一個上了鎖的鐵櫃，用 Schanzee 給的鑰匙打開鐵櫃，裏面有一台電腦，把電腦、晶片和電腦管線連接起來，然後又在 Moon Child 的主控電腦上，找大逃亡出口，然後搭著救生小艇回到地球上，只見 Moon Ch- ild 成為一個火球，在太空中爆炸開來，終於完成了 Colonel 交付給我的任務，回到辦公室，只見 Colonel 好端端地坐在我的辦公室，我們同聊了一會，他似乎有意要和我共事，但是現在暫時不會有什麼大事情發生了，我又回到以前的生活，教教空手道，看看百科全書，至少不需要再為救鯨子的大小傷腦筋了，不會嗎？我的天！聽聽那是誰的聲音，我老爸又回來了…





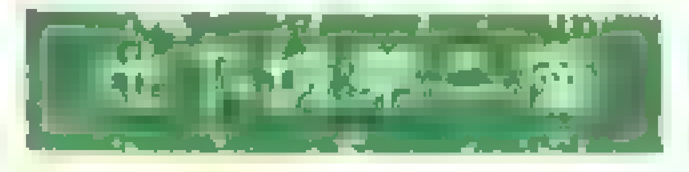


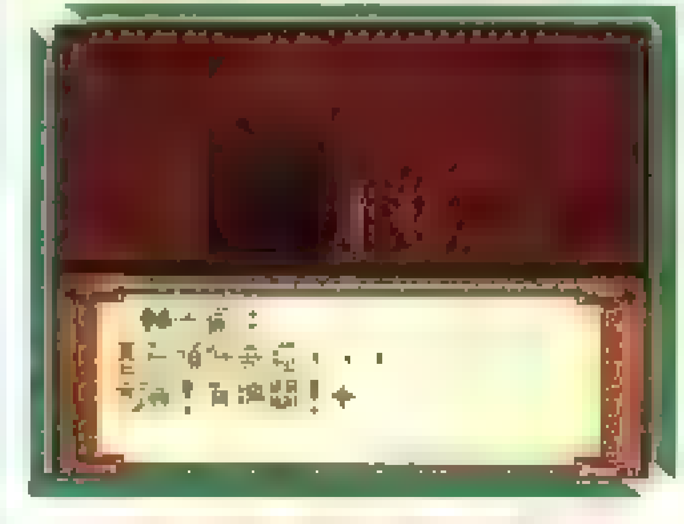


疾鵬飛到外頭找到紋錦…隔著通風口，輔子徹要紋錦到大梁找老師去，紋錦往回走時適巧碰上庶人鷹屬下附樂們常叔，並試著用火藥炸開入口大門…爆破聲響倒驚動了魏國將軍，旁邊立有一人，紋錦認出是龐涓，遂央求帶往大梁找墨子，二人走後，這一頭，墨子、鬼谷子和公輸般倒是滿滿的全到齊了…

問明原委後，墨子透過通風口要輔子徹去找一種稀有紅色透明的寶石，或許可有辦法…「我聽說安策有這種寶物，應該在他陪葬的棺材附近，找到後拿給我…」

守衛全不見了？！這才順利進入秘道（M）。



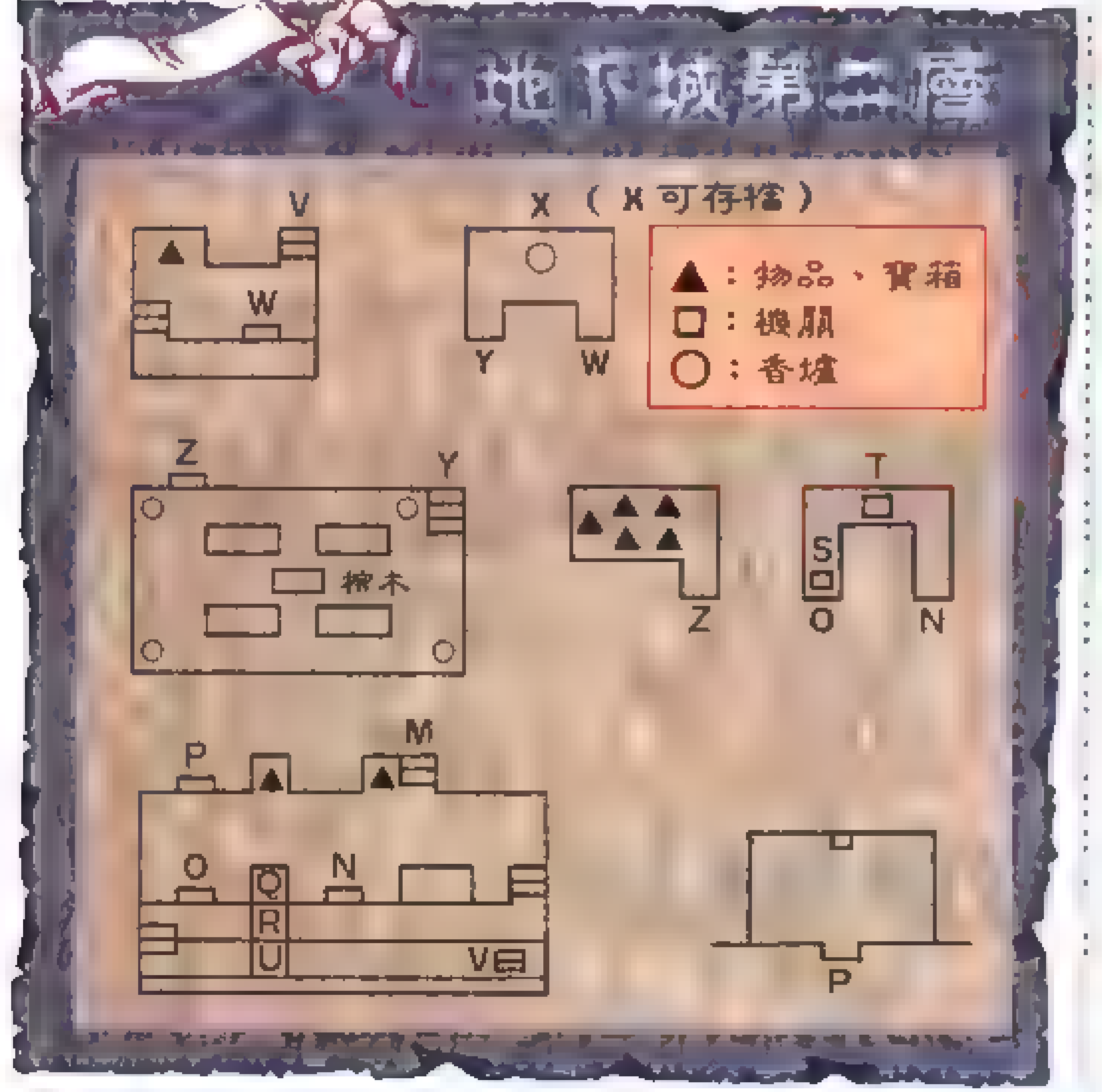


讀碑石頭才能玩得下去·

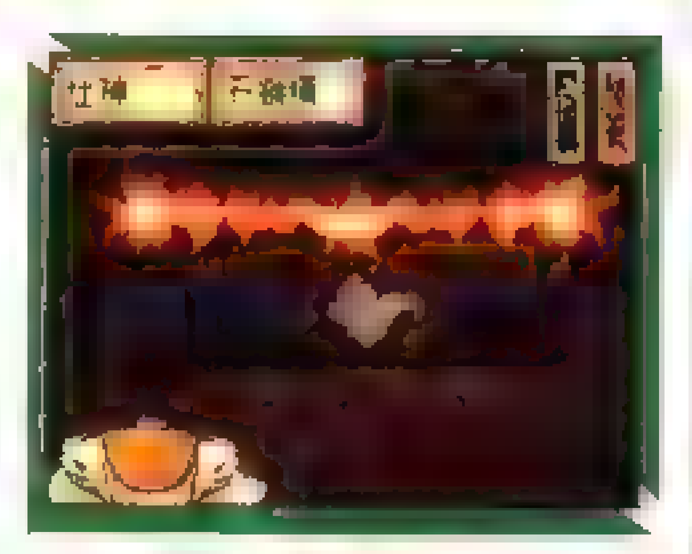
見一巨石（Q）甚為奇疑…「小心！有機關…」

（將巨石由Q推落R處，進入O觸動機關S打開P，続進P啓動開關讓T的積水消退，由N進入觸動機關T讓巨石再由R滑落到U處，即可通過U進入V。）

找到安策的棺木時，裡面卻







沒錯！別懷疑，跟棺材幹架…

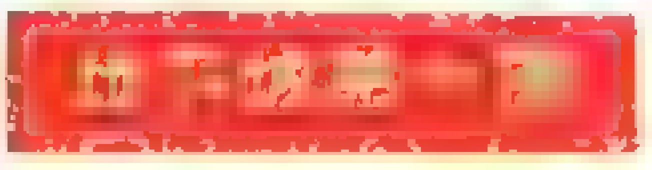
傳出聲音…敢情還沒死？!「有鬼怪了，他也是被活埋，真是日作孽！」

「我們要的東西不知是否在裡面？打開來看看，問他也許比較快…小心點！又有機關…」

沒錯…別懷疑…這一回得跟棺材幹架…

安策獲救後，得知被獨桑子活埋的經過，氣呼呼的跑了。看來，煉妖壺還在獨桑子手上…

「別急，先找到東西再說，咦？這棺木…」推動棺木台基後另一頭的門（乙）倒開了…果然找到西域紅石…





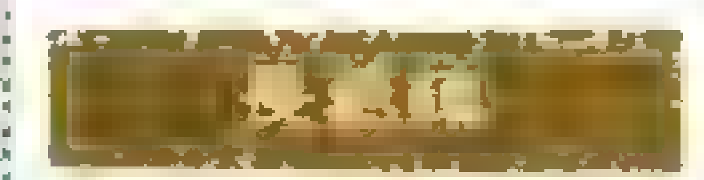
你用什麼牌子口紅？

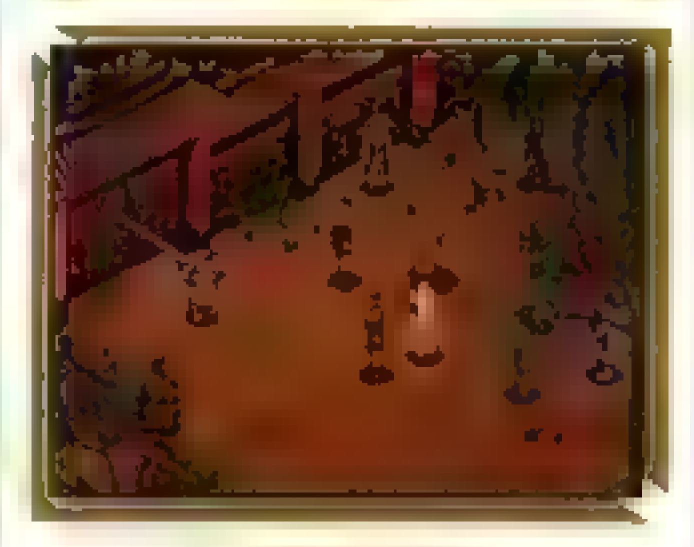
回到廣場時，見安策被綑綁在地，「我知道出去的秘道，快放了我…我會告訴你們…」

「他說的很可能是真是，既然他曾研究長生不老藥，就有可能考慮到在墓中做秘密出口…」

豈料放了這廝後，啟動廣場石獅打開秘道竟自溜了…石獅上有機關，可是打不開，「可能由裡面反鎖了…先到通風口去吧…還來居民一陣數落…

墨子爬著通風口說道：「現在把機關人拆散…利用機關人的心把零件拖到我這一頭來…連那紅寶石一起給我，聽清楚了嗎？」





機器戰警?!

墨子將機關人重組，並將西域紅石裝進機關人體內，機關人施展「乾天太紅」將地下城入口大門燒開一個大洞。

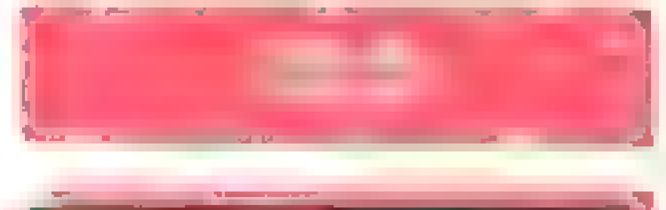
一夥人脫困後，伯常叔告知輔子徹，紋錦與龐涓、魏國將軍同往大梁之事，「魏國將軍怎會到此地來呢？」

「我派龐涓到魏國當說客，至於將軍為何來此可得問他才知道了。」

墨子見到籌石子時，當面鼓勵嘉許一番。輔子徹決定先往大梁找到紋錦再繼續任務，墨子等人則前往其它國家說服各國群起對抗獨桑子。

魏國應往北走，但是那邊界有處關卡，恐怕不是隨便能過得去的。

「嗯…去請教韓虔將軍吧，或許能幫我們的忙。」



韓虔將軍：「哦？你們現在要改去魏國了？沒問題，口令是『你後面有鬼』…」謝過將軍後，往東北方出發。



不用怕，神犢世人

口令果然奏效，順利通過關卡。

《魏國》

進入林子，就聽明有人叫喊：「喂！輔師兄！」好熟悉的聲音…原來是孫賓和機關人部隊…「先上來吧！南方山壁上有個山洞，進去後可以通到這裡來…」

聽孫賓說不久前見過紋錦與龐涓跟著魏國的外交官經過，不知道現下情況如何？

看來只有趕緊去追了…



祭壇前方發現一軍隊駐紮營

地，不知這隊人馬在做什麼？得回去問問孫賓才是。

探索駐軍地

「在通往大梁的路上怎會有軍隊駐紮？」

「難道我被發現？」孫賓在此已潛伏一段時日，加上機關人部隊全是韓軍的制服裝扮，難保不被誤會是韓國偷襲的部隊…「也有可能純粹是想進攻韓國吧?」

如此下去，若引發全面戰事，那就不妙了，看來追回紋錦之事得先擱著了。

與孫賓商量過後，首要任務正是探查軍情才是，鑄石子因孫賓另有要務安排，所以輔子徹與機關人單獨進行查探。

魏國軍營

求見指揮官不成，倒出來[illegible]，見司軍官[illegible]閃爍，想必事有蹊蹺?!

探索駐軍地

「他們果然是準備發動戰爭…」

「若真是來攻打韓國，此地會有偵查部隊前來查看…」

鑄石子跑了進來：「看到了…魏軍的營地有一些士兵出來了…」

「哦？我們也該出動了…輔師兄，這回要請你假裝成神仙，要裝神弄鬼，故弄玄虛…」

主意是不錯，但是拿什麼來嚇唬他們呢？

「我在鋼條子的機關人部隊攜帶的裝備裡發現了不少火藥製品，那是改造過的爆竹，點燃投擲後可放出滿天星火…這裡有一色令旗，交給輔師兄你發號施令，你舉起紅色令旗，我們放火藥…」



千軍萬馬？我數數看…

安排既定，「[illegible]天師」就開壇囉…幾個回合下來，嚇得魏國軍心渙散，逃之夭夭…



營地只剩下龐涓與魏國將軍，「龐涓？你怎麼會在這裡？」

將軍回答：「他是我們大將軍李勳指派的指揮官，你不知道嗎？…雖然指揮官無能，但我還是要奮戰到底…」輔子徹、機關人和鑄石子合力擊敗魏國將軍後，輔子徹問道：「龐涓！你能不能解釋這是怎麼回事？」



[illegible]



大戰韓國將軍…

「我才要你們解釋呢！為何要破壞我的計劃？…我原訂要直接攻打韓國，韓國滅了也就不必顧忌鋼條子，但是，全被你們搞砸了！」

看來龐涓已無可救藥，就留待他師父處理了…「紋錦呢？」

「我把她送給魏國的大將軍李勳了，也因此才能把軍隊借來…」「你…」

鑄石子一旁制止：「輔師兄，別衝動…如此無濟於事，我們先到魏國首都大梁去再說…」

在這同時，大梁城內有事端…紋錦脫逃不成，被[illegible]…而脫困的孫臏則成了鋼條子的籠中鳥…

[illegible]城外

各種跡象顯示李勳因龐涓之敗，準備了許多財寶和美女想要賄賂魏文侯赦免他的罪。

進入一特殊場所正舉辦角力比賽…原來要收費？不給[illegible]人竟被逼著和力士比賽「摔跤」?! 摔就摔吧…贏了還有獎品呢。

藥舖大娘提到曾有魏國士兵前來買藥，聽起李勳將軍準備了一個標緻的美女要獻給魏文侯，莫非是紋錦？

藥舖的女孩燕兒在井裡打水老覺得怪怪的，好像有什麼…原來是銅鐘作怪…

學堂內有一胖將軍在學堂中站崗不准任何人進入，很是可疑…

各樓旁一[illegible]舖的屋前有一人來回踱步，想是要幫忙…這人叫易政，「在下正發愁追查到的線索消失了，若是有願意幫忙，自然再好不過…」

聽說最近盛傳一項謠言，指人間愁苦，諸多不樂，唯有[illegible]人方為解脫之道。很多人聽信謠傳，離家去昇天，結果音訊全無。「我擔心這裡頭有陰謀，一路追查線索，發現失蹤的人最後出現地點都在大梁…似乎有個自稱「引路人」的傢伙會來接這些痴帶



變賊的人上路，但一進入此門，就此不見下落…」

為了救人，只有硬闖…門開後，敵我雙方一同進入…



裡面見領路人正對一姑娘花言巧語，隨後帶著姑娘站上八卦，瞬間，二人竟消失了…為了一探究竟，只好如法炮製。



「這是怎麼回事？」還沒回過神時，突然出現一巨型怪蛇…就是牠做的怪吧。

「真可憐，不知已有多少人死在這妖魔的嘴下…」


大戰妖蛇。

回客棧略事休息，暫時無計可施…既然回到故居，就先回去瞧瞧吧…

到居所大門時，錦石了開口了：「我不能再跟你進去了…我仍然有個叛師的名聲在，還不宜回來…我先到大梁的客棧等你。」

「師兄也真是的，那麼想不開…」

回到房間聽宮師弟說，但勢早已冷卻，閒著要玩機關人，索性就讓他高興一下吧！

獨自到外頭逛了逛，還是自家環境舒暢…大師兄在屋內與魏國的長官們商議，討論大梁的防禦工事。

再度進入房內…「師弟！你把我的機關人給拆啦？」這下可好…

陳成回來過，寄放的物品全交給田符，既然沒事，先找錦師兄去。

大梁城郊

進客棧見錦師兄與一陌生人商議事情，聽說是學堂教書的蔡先生，說是姪女被擄入宮中，央請幫忙救出人來。

「我的姪女名喚紋錦，身著綠色的魏國服裝，相當容易辨認…我打聽到消息，她被本國的公物將軍拘留住，據說正準備獻給魏文侯…」

蔡先生指出，學堂內發現兩百年前被洪水淹沒的舊大梁街市，據說可通往宮中庭園。相約於學堂相見後，蔡先生先行離去。

「這個人…會不會就是[illegible]子？」

「我是這麼猜想…先救出紋錦再說吧！」





學堂內果然有秘道，事不宜遲，輔子徹與籍若子一行人就此進入…



下去後不可以上鎖哦！



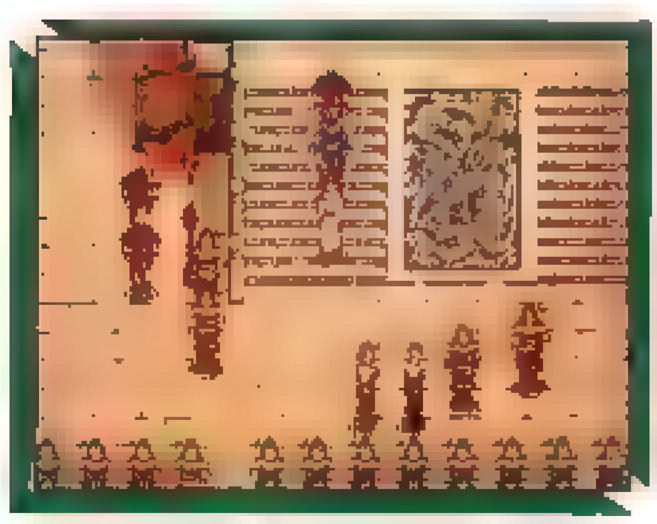
進入秘道不久，隔著一扇門（A）隱隱聽到門後汩汩的水聲…在火爐後方撿到前任學堂老師的紙條…「大梁的鄉親都以為他搬到齊國了，怎會死在這裡？難道是獨桑子的陰謀不成？」

走出秘道，在出口處遇上了陳祥，說是無意間發現李勳將軍欲獻上財寶美女時，行刺魏文侯覲行。

正要進入書房時，遇上一群刺客…這刺客的分身術甚為難纏…出招若未擊中本體，是會落空的…

大梁宮

經歷重重來到大梁宮…陳祥：「這裡是宮廷廣場的西棟，旁邊就是主廳，主君與李勳將軍就在裡面。」



三軍統帥校閱部隊。

陳祥告以主廳守衛主君有危險後，才得知守衛原是李勳早已安排好的部屬…

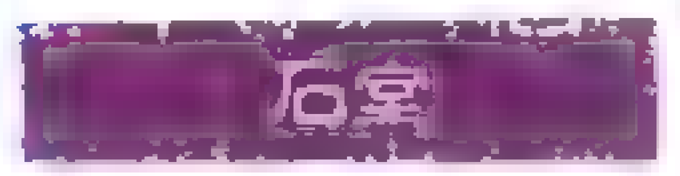
「去找我的朋友西門豹幫忙…他在東棟的一間石室裡面。」

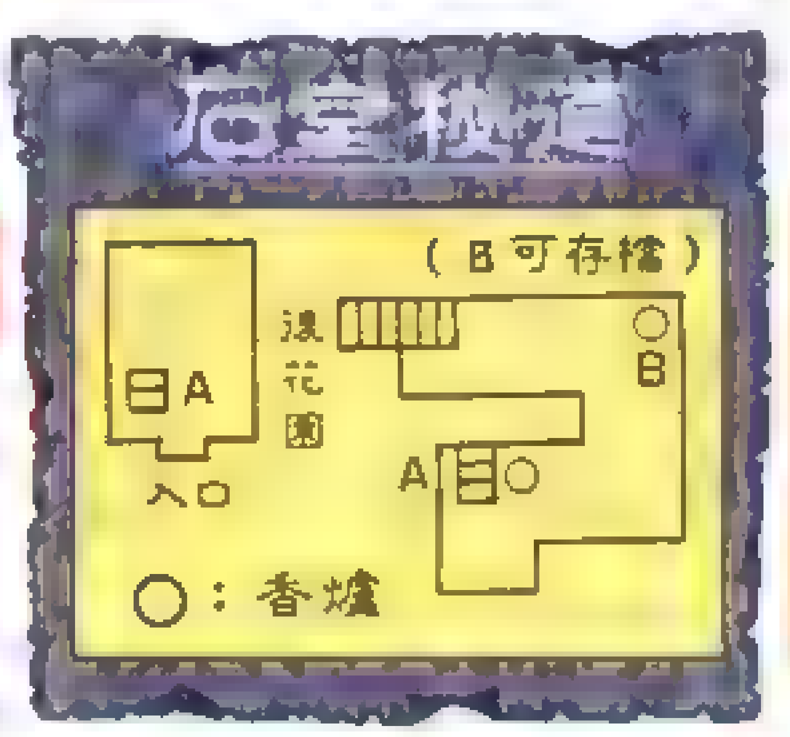
石室

經過各廳到達石室…西門豹得知詳情後，利用石室內控制宮內機關的設施開啟通往主廳的秘道…秘道打開後，四人一同進入…

石室秘道

經過秘道到後花園，再進入宮殿。





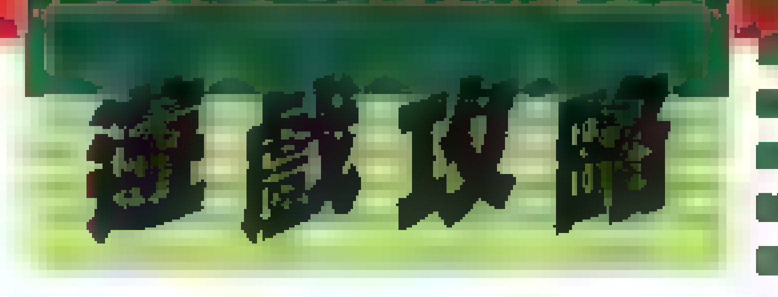
宮殿

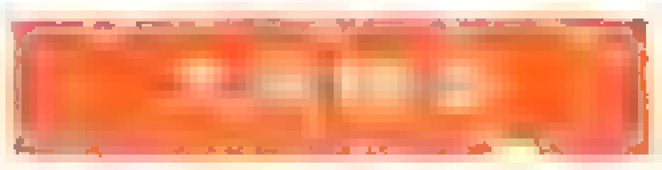
宮殿內但見一片血腥…紋錦立於一旁…李勳正要向魏文侯下手，西門豹連聲喝止…陳祥和西門豹敵擋不住，輔子徹遂與籍若子、紋錦一人上前助一臂之力…

「事情完了，我們快走…」



戰況激烈。





輔子徹回頭向宮殿口喊道：「墨派門徒就此告辭…」這是墨派最狠的方法，揭開魏文侯多宜給誰…

循原路走回學堂吧…

走到火爐處，西門豹由後追趕而來，「我們主君想請各位再…希望能…」一人講話時，獨桑子竟出現了…

「很好…人救出來了…如此一來，我就可以放心的將…一舉引爆了…」



…!!! 聽好不好玩!?

獨桑子在秘道內佈置了上百斤的炸藥，只要將之引爆，整個大梁將會毀於一旦…紋錦等勸不成…所有人都已為獨桑子的計謀驚嘆…

輔子徹見獨桑子帶著玄鵬方隨…叫道：「玄鵬，閃開！我們要攻擊了…」

獨桑子：「什麼？你們認識玄鵬？」

玄鵬暗叫不好：「我們不認識…」

輔子徹面帶得意：「是啊…我們也沒有帶走你的機關人軍隊…」

「果然…天下沒有可信任之人…」

獨桑子派出他帶來的機關人應戰…自己倒檢機關了…「糟了

！要是讓他去引爆炸藥，那會毀了大梁的…」

辛行內門對啓動大梁宮內機關，引黃河之水進入秘道，淹沒了藏於此地的火藥…

眾人平安的回到學堂，孫鵬也及時的飛了出來…眾人相繼離去後，輔子徹、鐸石子和紋錦人則一同回到墨者居所。

墨者居所

拎起了機關人去…田猗已把機關人裝好了，「我發現許多沒有調修的缺點，也順便修正過了，機關人可以發揮更強的威力了。」是嘛?! 只要沒報廢就謝天謝地了…老師回來了？趕緊到席場相見…

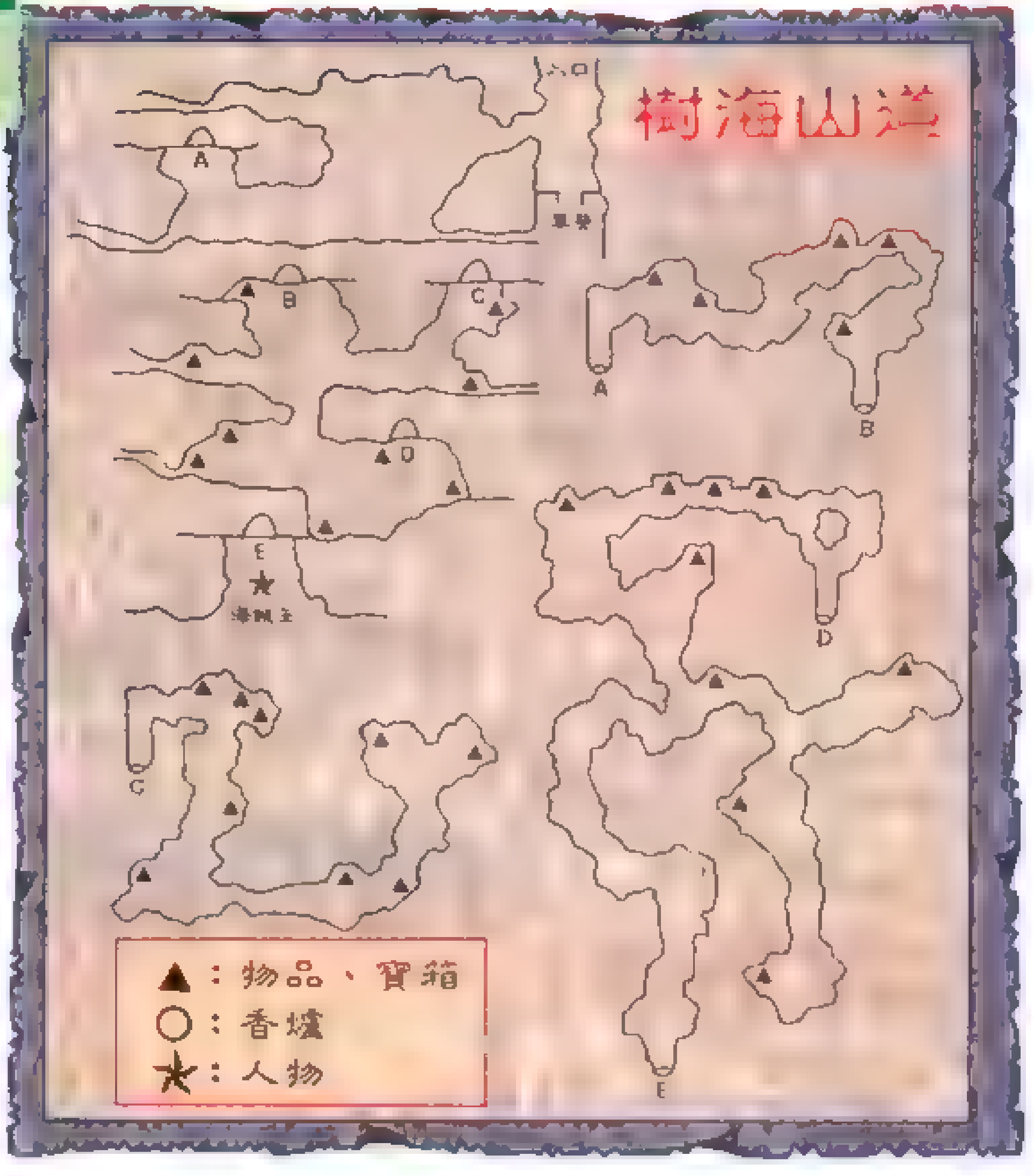
墨子指陳，解除大梁危機只是暫時性的，「還有一個機會，可以去韓國找蜀桑子的宿敵安策，他或許能幫我們對付蜀桑子…各位先下去準備，明天一早就分批出發，我們在許昌的客棧會合…」墨子當下且提面命一番…

是夜，輔子徹獨自於屋外歇涼…「真難得大家又聚在一起，可惜明天又要離開了…」不一會兒，紋錦也跑了出來，二人月下談心時，發現背後有人…

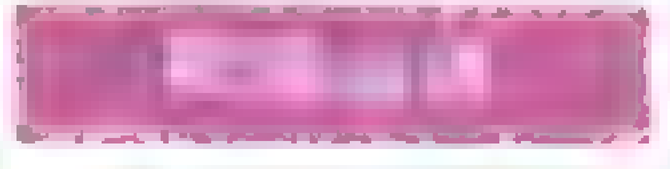
「田猗！鬼鬼祟祟的在幹什麼？」怎麼？鐸師兄…大師兄…也老師也來了…大家半夜裡全跑出來賞月？…

隔日一早，先找大師兄去。

禽滑釐：「其他人都出發了…許昌要從長葛南方的森林通過，聽說那裡有安策的軍隊駐守，我已吩咐先到的兄弟打點哨兵，不過，可能還是得避開軍隊在樹海繞道才行…」在道珍重後，輔



子徹與機關人、紋錦和鐸石子道出發。



兩名哨兵竟然收起過路稅…

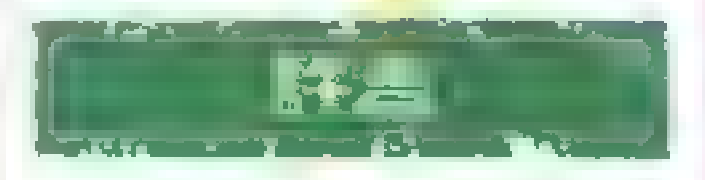
在了[illegible]有錢才得通過…這裡只[illegible]，有[illegible]一路[illegible]過去…

走出山道遇一山賊，開口要了錢過路稅，只好開打…這山賊手有金身不壞法術護體，孫鵬奈何不了他，只能採取奇集的攻擊…



，你得幹救過他，若有你陪著，或許會比較好溝通…把機關人也帶著，其他人可先留在這裡。」

前去衛函報墨派求見…



客棧休息過後，到廂房會見老師，「輔子徹，我們正在等你…我想在和禽滑釐要進宮見安策

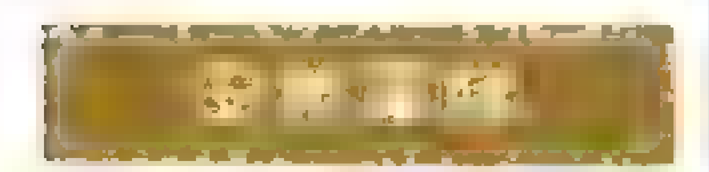


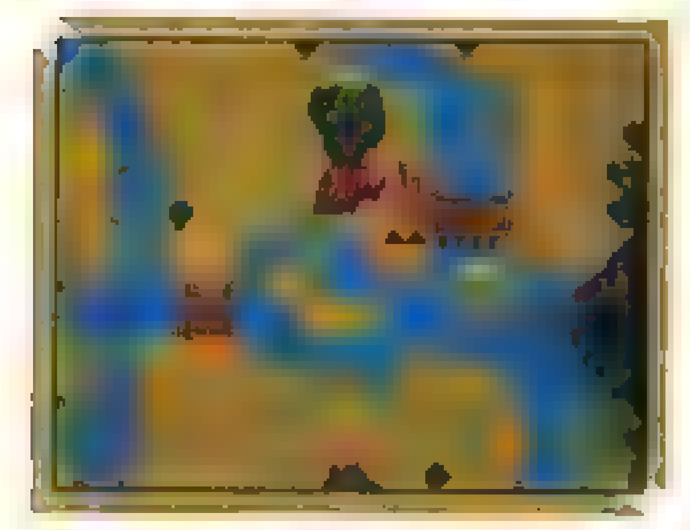
安策還做著春秋大夢：「佔領鄴陵後我要所有的地，你們應該沒意見吧？」

「這些是你們韓國主君韓武子決定的事，我們無權過問。」

「你們不干涉就好，成局後韓武子也奈何不了我，嘿嘿…」

安策竟將墨子留下當人質，這才借出一千部隊…就交給禽滑釐統領。





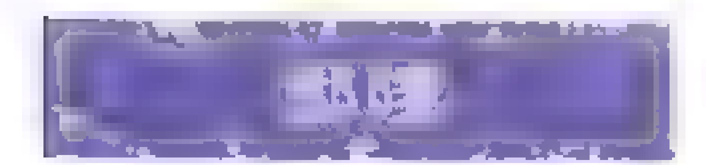
"千軍萬馬" 攻破城池。

帶領軍隊攻破城池…

「奇怪？這一帶都沒見到任何防禦準備，我擔心有陷阱，大家須得提高警覺。」

「大師兄，我們先去鄢陵偵查看看…」

「也好，辛苦你們了，我在此靜候消息。」



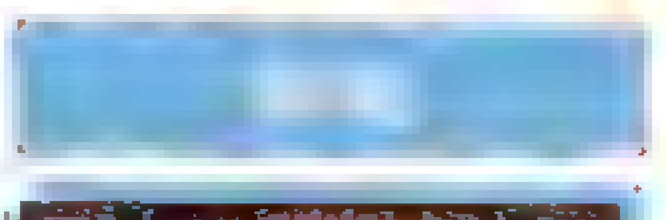
奇怪了?! 客棧小二竟是妖怪變身…

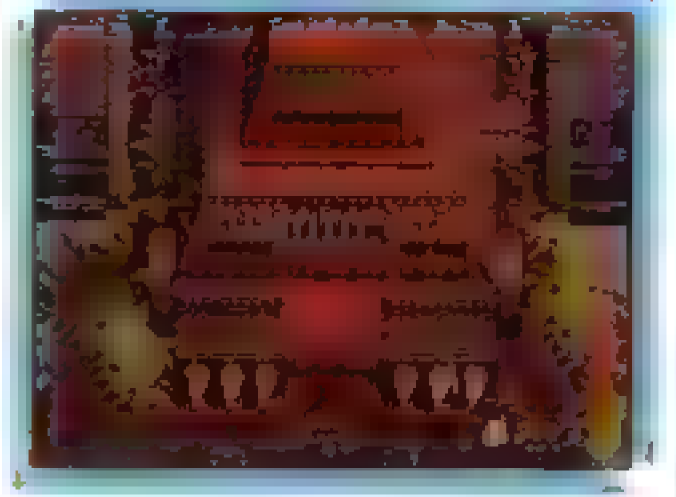
「沒有人會說話?! 獨桑子到底是怎麼辦到的？」樹下精靈自稱是此地惟一正常之人，看來這話不假…

「好大的門…獨桑子怎會點戰備也沒有？」回去告訴大師兄吧！

將鄢陵情況說與大師兄明瞭。

「唉…攻城戰可對我方不利了，獨桑子也真夠狡猾…好吧！時間緊迫，全軍進攻！」





這是機關戰車—不是人戰車

城門一攻破，跑出一龐然大物…這大戰車可真難纏，得設法讓它停住才行。

「這戰車一定有它控制的機關，得找找看…」



戰車內部結構相當複雜，到上層找它控制中樞，很難破壞…費了一番功夫，找到機關將戰車

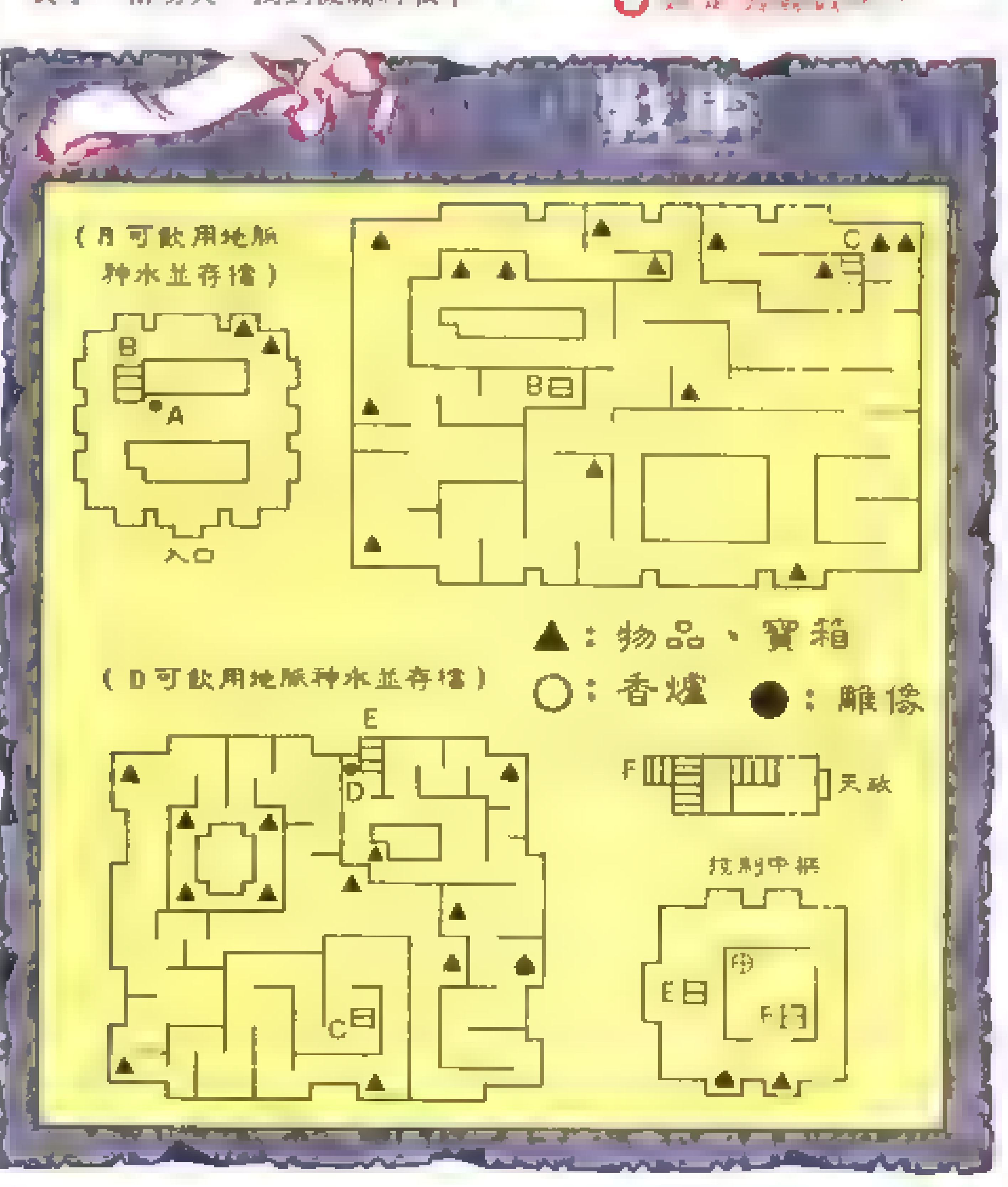


終止運轉…



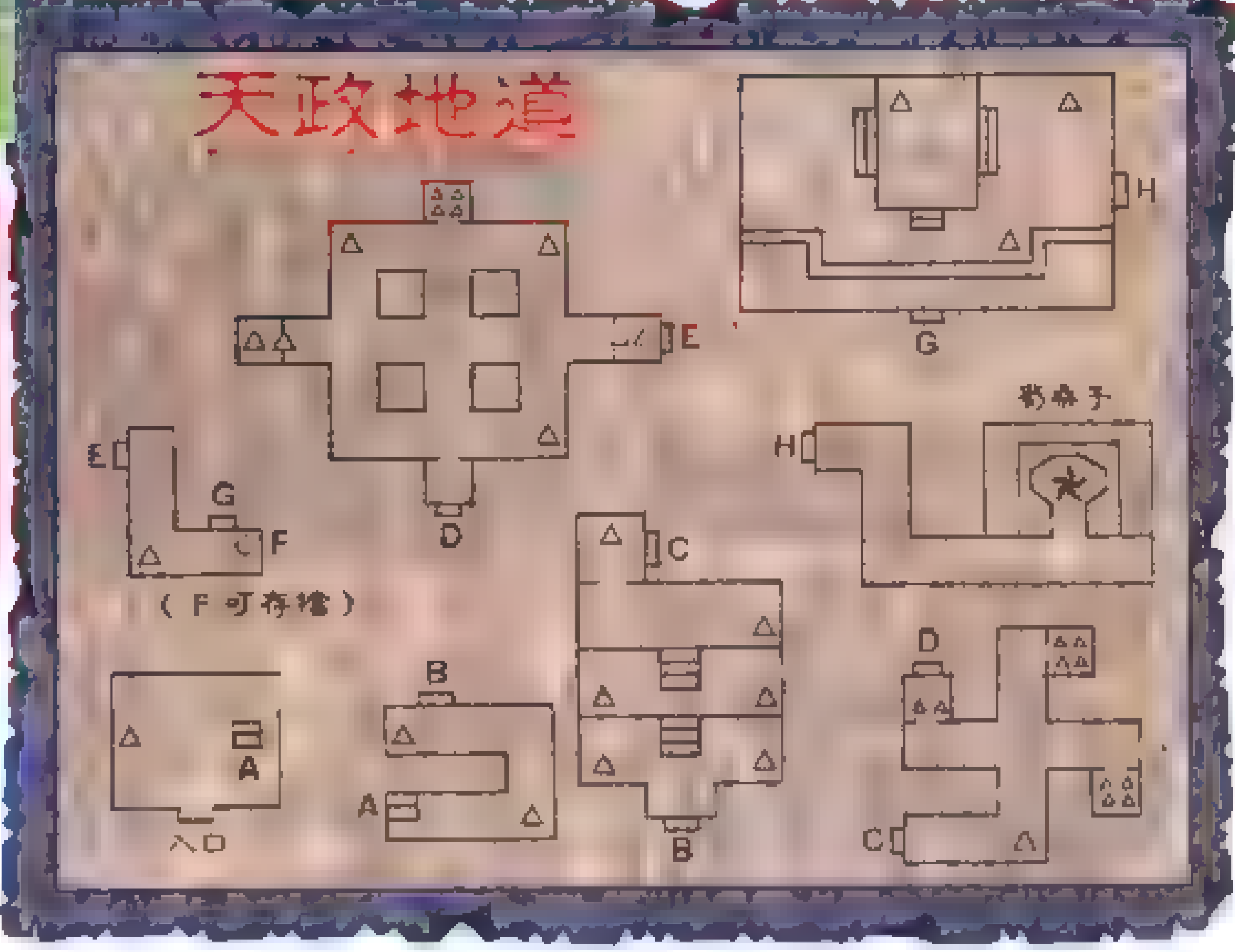
拉住子已為我







○ 說完再跳吧！



天政

由王廳再進入地道。

找到竊桑子了…「是你們逼我這麼做的，現在我要把煉妖壺中的小世界釋放出來，你們最好能習慣跟一大群怪物在一起生活…」竊桑子煉妖壺內的怪物盡數傾倒而出，外面的世界頓時風雲變色，呈現一片浩劫過後的頹敗…「好好準備吧，我們還有的忙呢…」說完話由秘門遁走…

「到底怎麼回事？…出去看看！」

鄢陵

「天啊！怎會變得如此荒涼？」

「小心，我看到不少妖魔到處晃盪…」

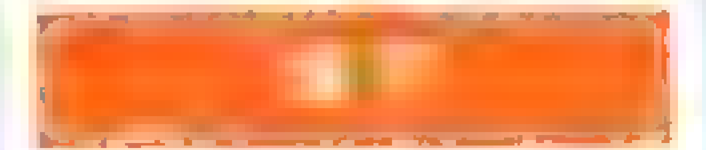
「其他兄弟應該還在許昌客棧吧？」不知老師與大師兄弟如何了…先回客棧看看吧！」

許昌

進客棧聽田衍師弟大嚷：「不得了啦，師兄！安策們在能捉到竊桑子，揚言要殺了老師…」大師兄已進城請罪去了…既然沒有消息，最好跟去看看。

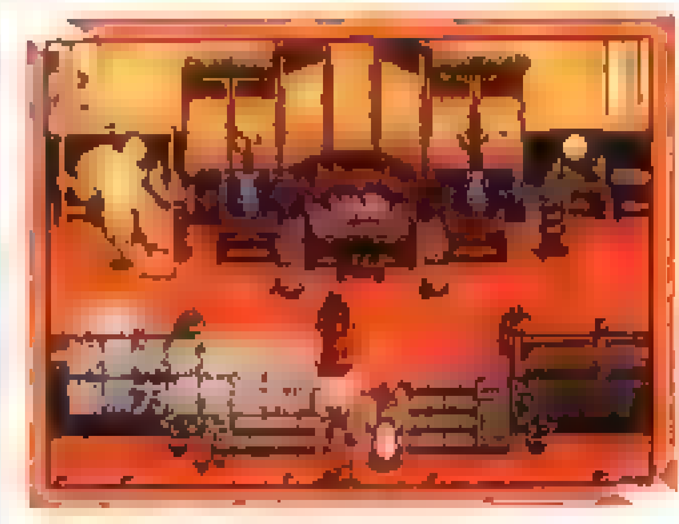
田衍提醒安策手下有稅金的規矩…這是哪門子律法？不過總得試試…

兩名警衛猶自裝佯，要被闖時倒又開口了…花了一百錢個個方便…



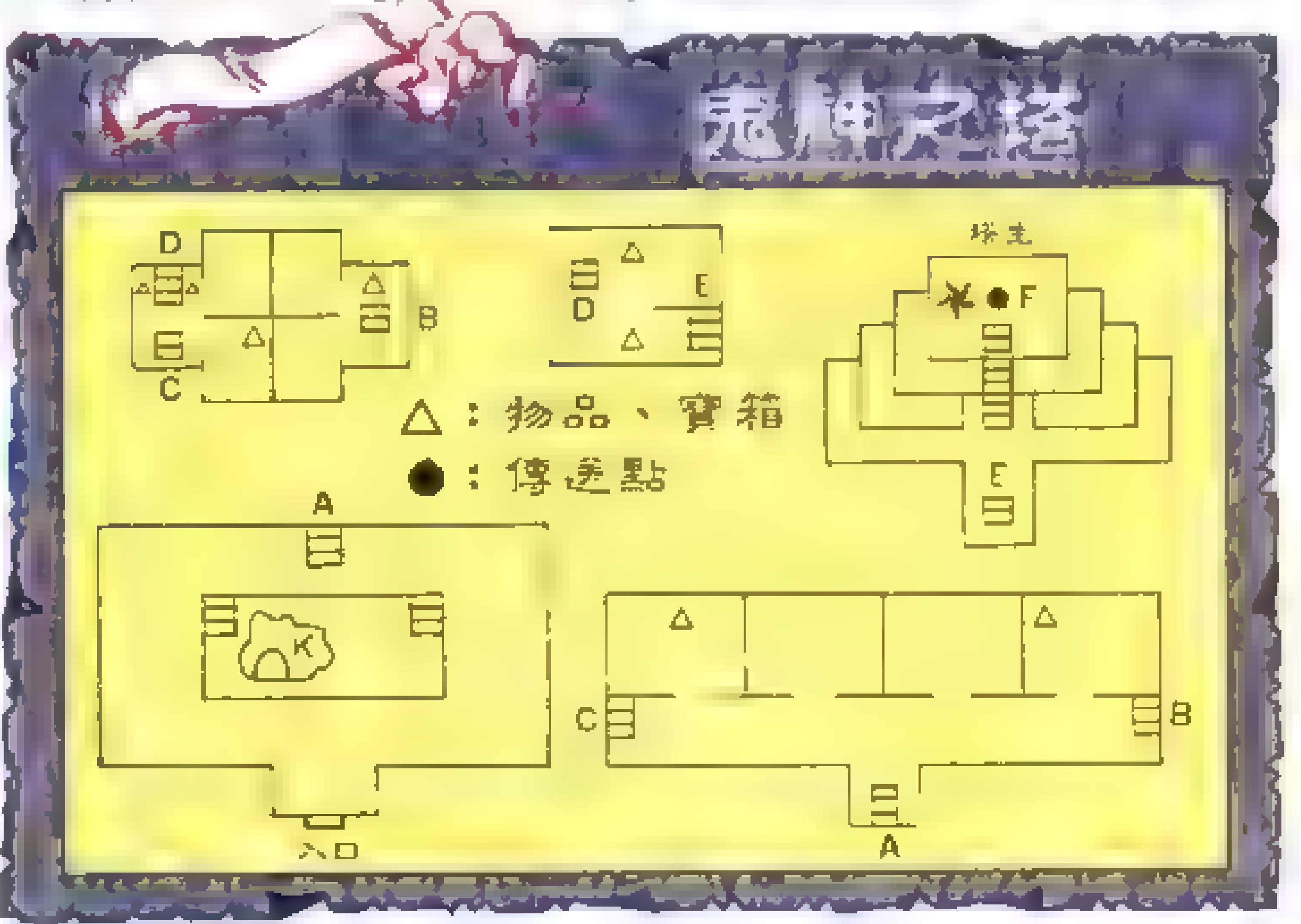
安策這肥佬一點也不念當日救命之恩，竟然開口要殺…鬼谷子趕來說項不成…情急時忽飛進機關怪獸，奉竊桑子之命來取安策項上人頭…

「你們快來幫忙！我會答應你們的要求…快…」

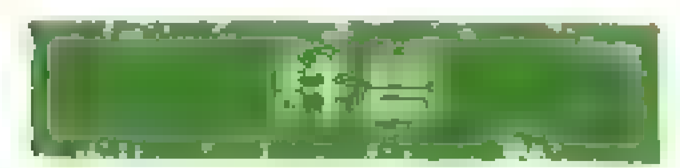


○ 好[illegible]

安策這晌趁亂又溜了…竊桑子怎會派這麼弱機關獸來呢？原來是鬼谷子的傑作…「此地不宜



久留，先回客棧再說。」



各棧裡，學了表示丹防災難擴大，必須想法子拿回煉妖壺…李上煉妖壺能還原外面的影祝嗎？

「這不一定，而且或許還有其它方法…我來許昌途中，發現了煉妖壺世界的鬼神之塔…」

鬼神之塔是大部份鬼神的居所，自從人類與妖魔劃界後，鬼神之塔一直存在於壺中世界裡。

「據我所知，塔中關閉著煉妖壺的管理神，他或許知道還原世界的方法…葡子徵，探查鬼神之塔的任務先交給你們，其他本門學生則隨我找劉娶子去。」

驚老闆說，鬼神之塔的入口有神子把關，必須給他一張「疾雷符」才能通過。

鬼谷子吩咐西米人去通知孫賞，把機關人部隊帶來，「我會留在這裡等各位的消息。」

鬼神之塔入口



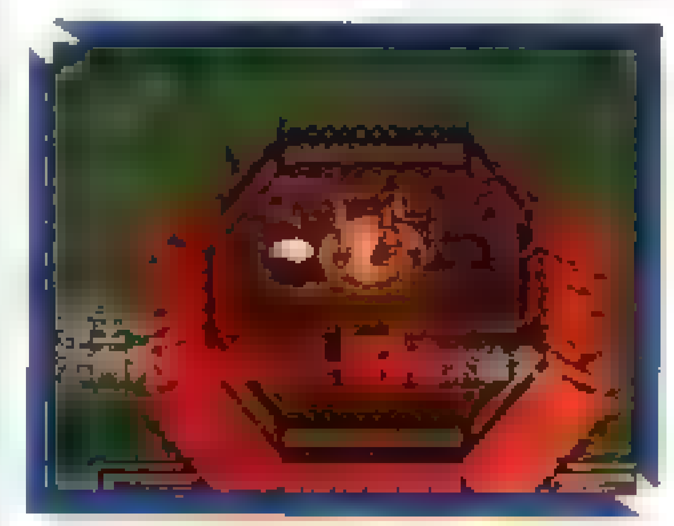
足跡…大路也好危險…

爾請紋錦利用法術疾雷符進行煉符，將煉成的一紙疾雷符交與門神…

鬼神之塔

樹樹中央有一道被隱形牆隔著的門。二樓可熱鬧了，各式商店都有，武器店老闆賣東西前還得先過過手…三樓有一錢奴說道，在鬼神之塔的樹洞底下有一個神秘的雕像，是通往另一個時空的關鍵，四樓一神秘客說塔裡有一柄創世名劍，相傳是黃帝配戴的寶劍，並說了段軒轅劍英雄的軼事…原來神秘客乃仙人？至於另一位真假仙，人世間多得很…少花冤枉錢了…

塔頂聽塔主說，煉妖壺透過



我家裡用的可不可以？



煉妖壺來過很多次了，向塔主討教異象還原之法，塔主表示須得有代價，「我現在打開一個平台，踏上去就可以到塔上層…去向我的一個朋友借一個香爐來給我…」

平台可真神奇，竟然傳送到了天外天…



遇到嫦娥相助，實力大大增。終於見到塔主所說的香爐，但

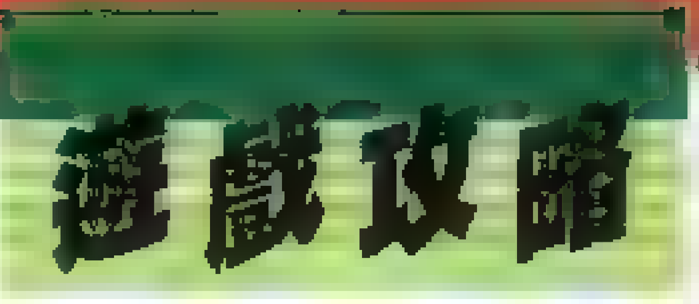
天外天

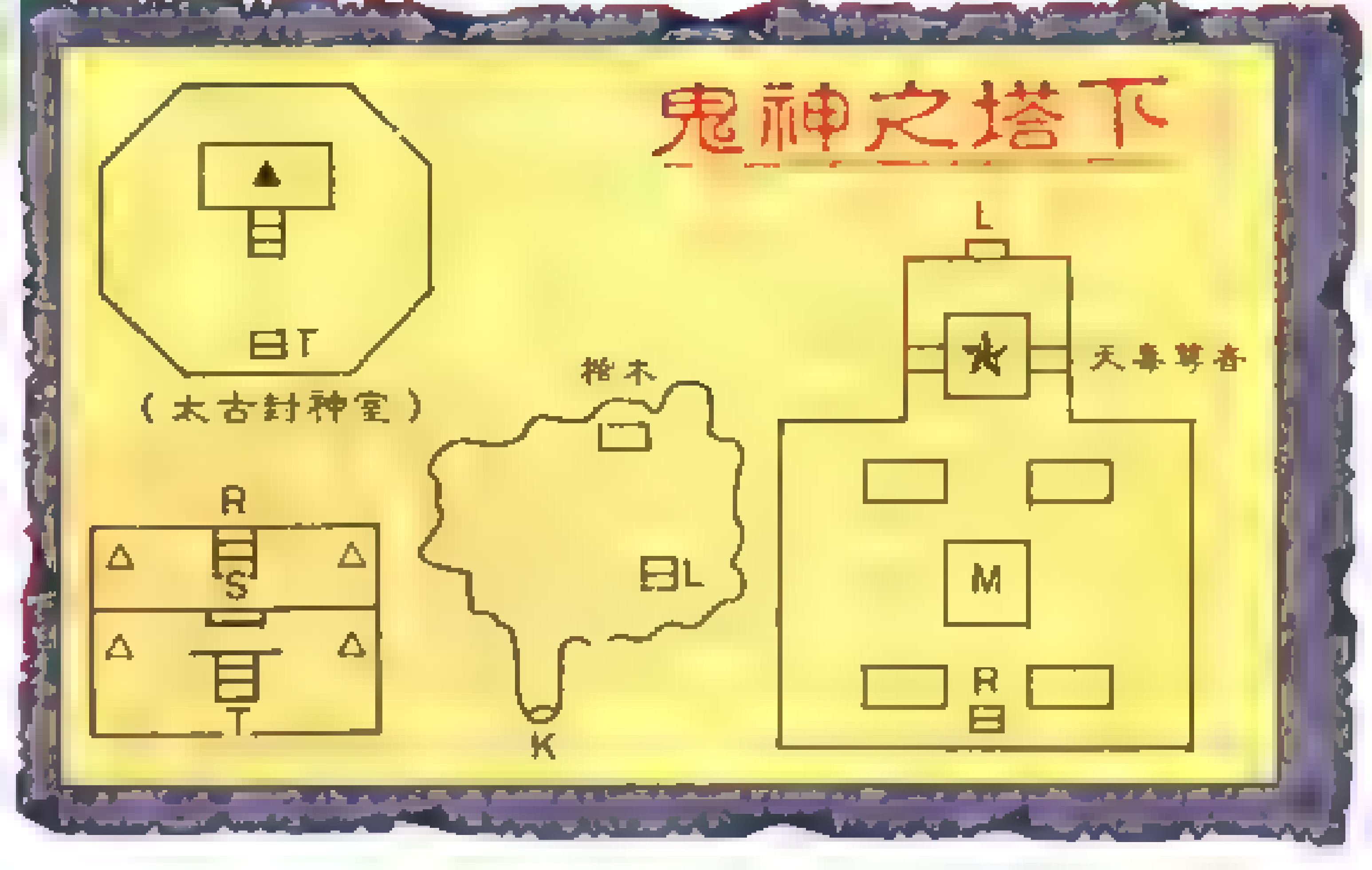
△：物品、寶箱
●：傳送點
○：香爐

（H可飲用地脈神水並存檔）

（J可存檔）

香爐（幻霧三仙）





是塔主指稱的二位友人呢？

「小夥子！找我們有事嗎？」…這香爐「借」得可真辛苦…幻霧二仙不是省油的燈…

塔主提示還原之法：「在本塔底層，被監禁了一個犯了大罪的仙人…最近刑期也差不多了，我允許你們去找他，他知道方法…」

聽塔主說底層有機關，還是小心為要…原來一樓的人樹就是入口…

鬼神之塔下

不慎觸動地上機關（棺木前白色石子），棺木裡的殭屍竟跑出來了凶狠的一番…

遇到天毒尊者，自稱是鬼神之塔的地下管理者…正待進入地牢（R）時，身後雕像（M）竟將鑄師兄吸了進去…待發現時，也全被吸入…

底層找到鑄石子，懷裡抱女子屍首…「她叫做月晴，是我的情人…可是…這幅景像應該是十一年前發生的事啊…」

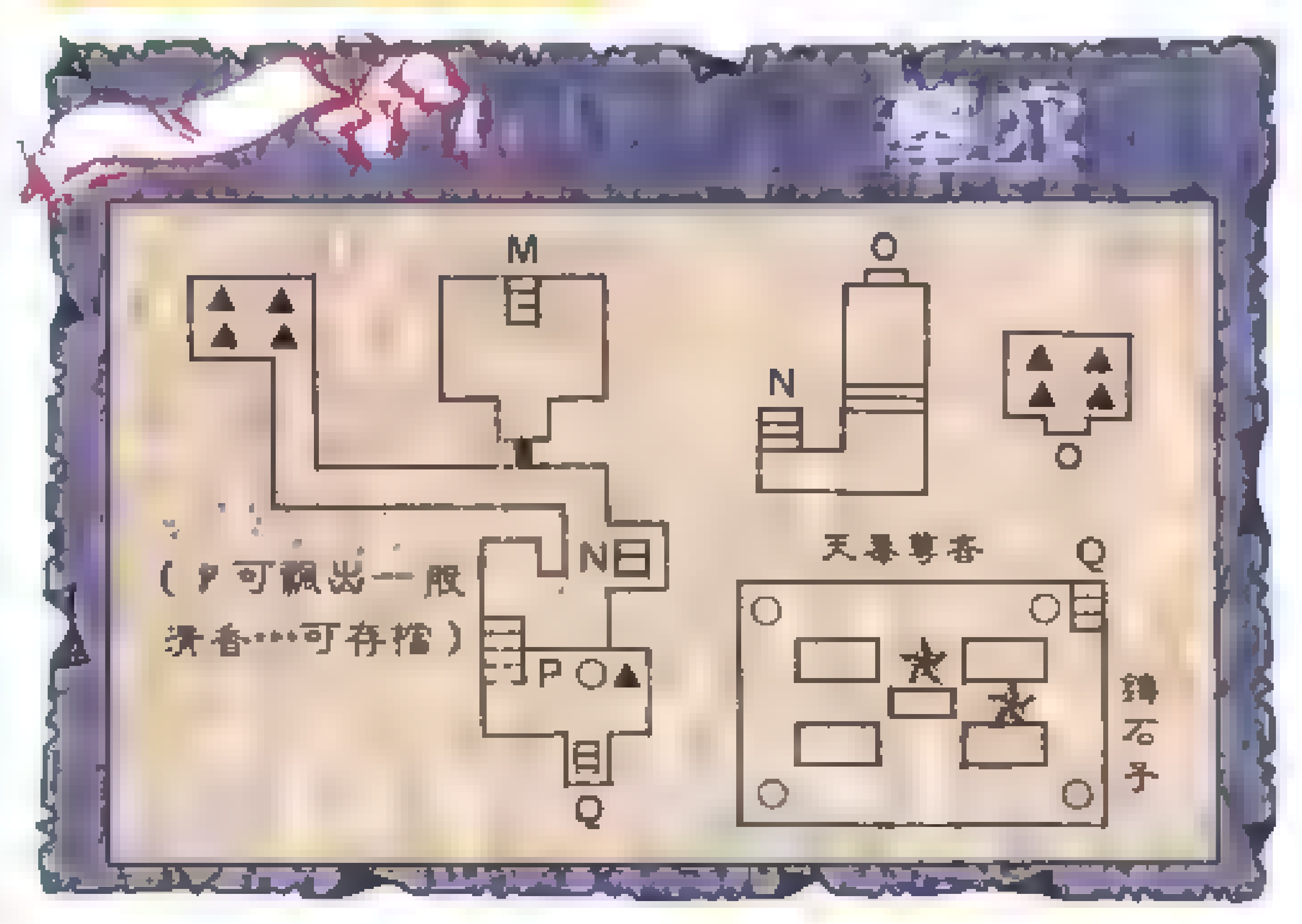
月晴當時是安策女兒的奴僕，安策的女兒有天突然發病死了，安策那傢伙竟決定把奴僕拿來陪葬，等到鑄石子知情時，已經人死了…

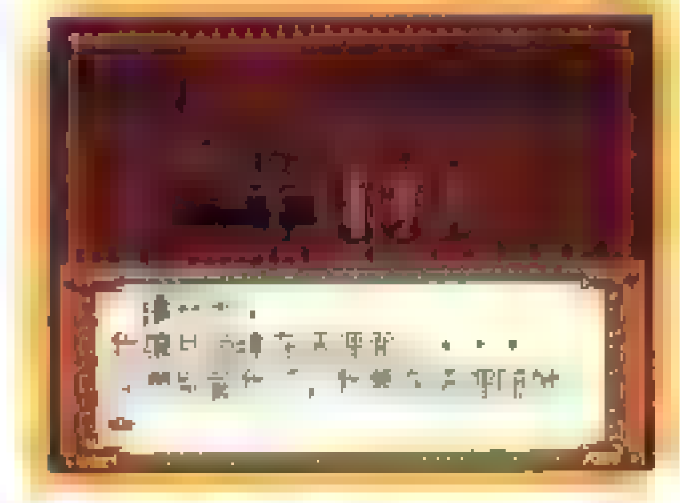
難怪鑄師兄會如此痛恨背叛，可是…這到底是什麼地方呢？

「哈…這會是哪兒…這裡是屬於自們的地獄…」是天毒尊者，說完話後，人卻不見了…就讓鑄師兄先靜一靜，四處找找有無出口…

走回入口處時，鑄石子倒先到了…「這些可惡的背叛…我為了找到月晴，挖了好幾十座墳墓…直到他們把我捉了，還砍了我的雙手…」一說完話又跑了進去…[illegible]…

鑄石子將月晴屍首放進一具棺木裡，「你們別管我了，我要在[illegible]…」天毒尊者[illegible]，一掌將鑄石子打倒在一旁…「哈…別管他了，他已經想死在這裡，你們就成全他吧…」




○好吧[illegible]打一十五[illegible]來


○大戰天毒尊者

這傢伙滿口胡言，甚爲可惱…究竟是正是邪？是現出原形還

是邪魔附身？…加上有心魔護體，可更難纏了…

歸師兄幸好受了輕傷而已…

鬼神之塔下

大毒尊者也回來了?!「你們自由了…不過那只是暫時而已，地獄之門隨時還會再開的…」

既如此就趕緊行動吧…四人合力劈開一道門（S）才得繼續前進…



不是鬼打牆…是撞牆！



喔…哪一族的祭典儀式？



太古封神室

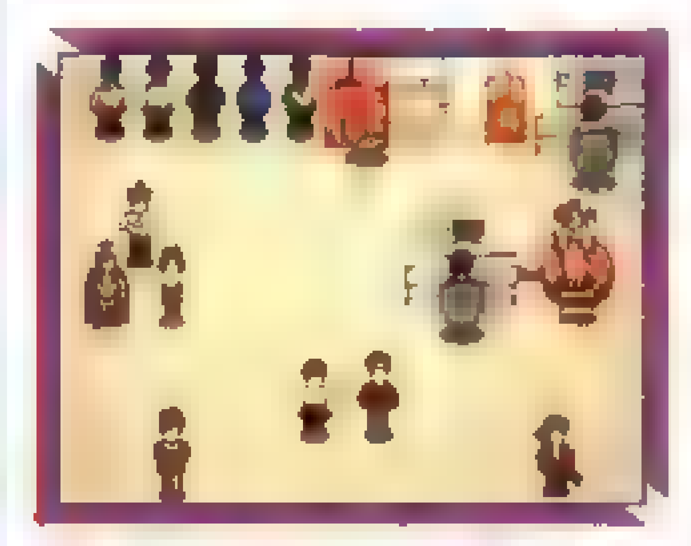
中央高台上有顆人頭，上面還插了一把劍，一之間，身後跳進一人，是獨桑子?!

「嘿…果然是軒轅劍，我必須帶走它，傳說這把劍有天下無敵的神力，沒有人能抵抗的了…」獨桑子拿走劍後，人頭倒開口了：「你們幾個小娃兒過來…我可是壺中世界的統治者，稱為壺中仙…」就是那個犯了罪，被女媧神禁錮魯君的神仙嗎？好極了，趕緊討教讓外面世界還原的方法…「哈…我是統治者，當然有辦法了，但是，你們得先把煉妖壺拿給我。」需要煉妖壺？那得等搶回來再說了…

「等等…你們可以帶著我去找煉妖壺，如此就不用再跑一趟了。」說得倒是…雖然帶著人頭挺嚇人的…

鬼神之塔下

（回程進入 M 可抵達「多魔工作室」，嘴巴甜一點還可以學到法術哦！）



多魔工作室的大小魔頭。



客棧

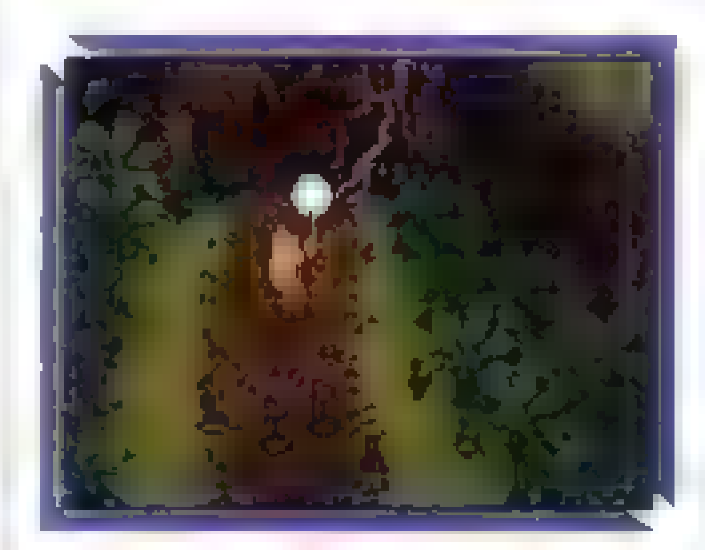
回到客棧向鬼谷子說明鬼神之塔詳細經過後，鬼谷先生嘆道：「糟！獨桑子再加上軒轅劍就更危險了…」

鬼谷子吩咐輔子徹將機關人的身體裝給壺中仙頭…「這老傢伙管用嗎？」孩童們一旁偷笑。

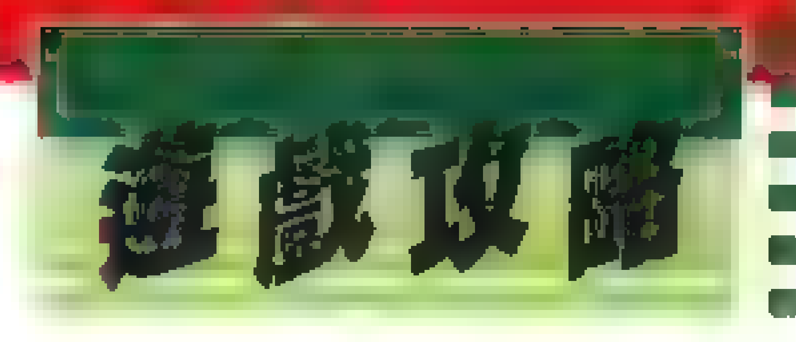
「哈…就讓你們開開眼界見識見識…」

在這同時，樹海山道擊子徹頭追趕獨桑子…「站住！獨桑子，我們最好談談…」

「免了…你們最好離我遠點！」獨桑子祭出軒轅劍…擊子受傷不輕，被抬進了客棧…



神寶！請賜給我無比的臭屁力量！



墨派學生報說，外面來了龐然怪物…

鬼谷子上前查看擊子傷勢，「很危險…傷及內臟，最好別再移動他，否則命不保矣…這麼重的傷，恐怕只有扁鵲有辦法了…」

姜策跑了進來，說了一長串廢話…西來人適時進門打斷，「孫臏與機關人部隊已經趕到，現下直接去對付機關怪物了…」

鬼谷子：「很好，希望能多爭取些時間…看看能否把扁鵲找來。」

岩玄策說，神醫扁鵲已被他延攬去當御醫了，還好這肥仔良心未泯，居然一口答應去「押」扁鵲來此「外診」…

此時，孫臏的機關人部隊正和機關怪物對抗…但已漸露疲態…

扁鵲終於來了，但因醫治擊子須稍假時日，萬一期間若被機關怪物攻將進來可就不妙…

輔子徹：「辨我上次攻打機關城中經驗，如果能進入機關怪物裡找到控制中樞，或許能制止那怪物…在此乾等不是辦法，我要出去看看。」

出了客棧，迎面撞上公輸般，「我帶了一個好東西，你們來試試…」公輸般帶來的東西叫木馬…還真它的飛得起來…於是，輔子徹、壺中仙、紋錦和歸有了



投保意外險沒有？



四人，趁木鳥飛近機關怪物時，舉跳了進去…



不錯吧？定點着陸呢！

機關龍

費了一番功夫才找到煉妖壺，酒中仙上前扳動牆上木杆打開機關龍大門（Z），酒中仙取下煉妖壺後說道：「沒有了這個，機關龍就會停止了…」酒中仙開始唸咒語，外面的世界剎時間果真恢復了舊觀…

「給我住手！」來者正是魔桑子，「你們這些傢伙，一再的跟我作對，我再也饒不得你們…紋綃！這不關妳的事，給我閃開

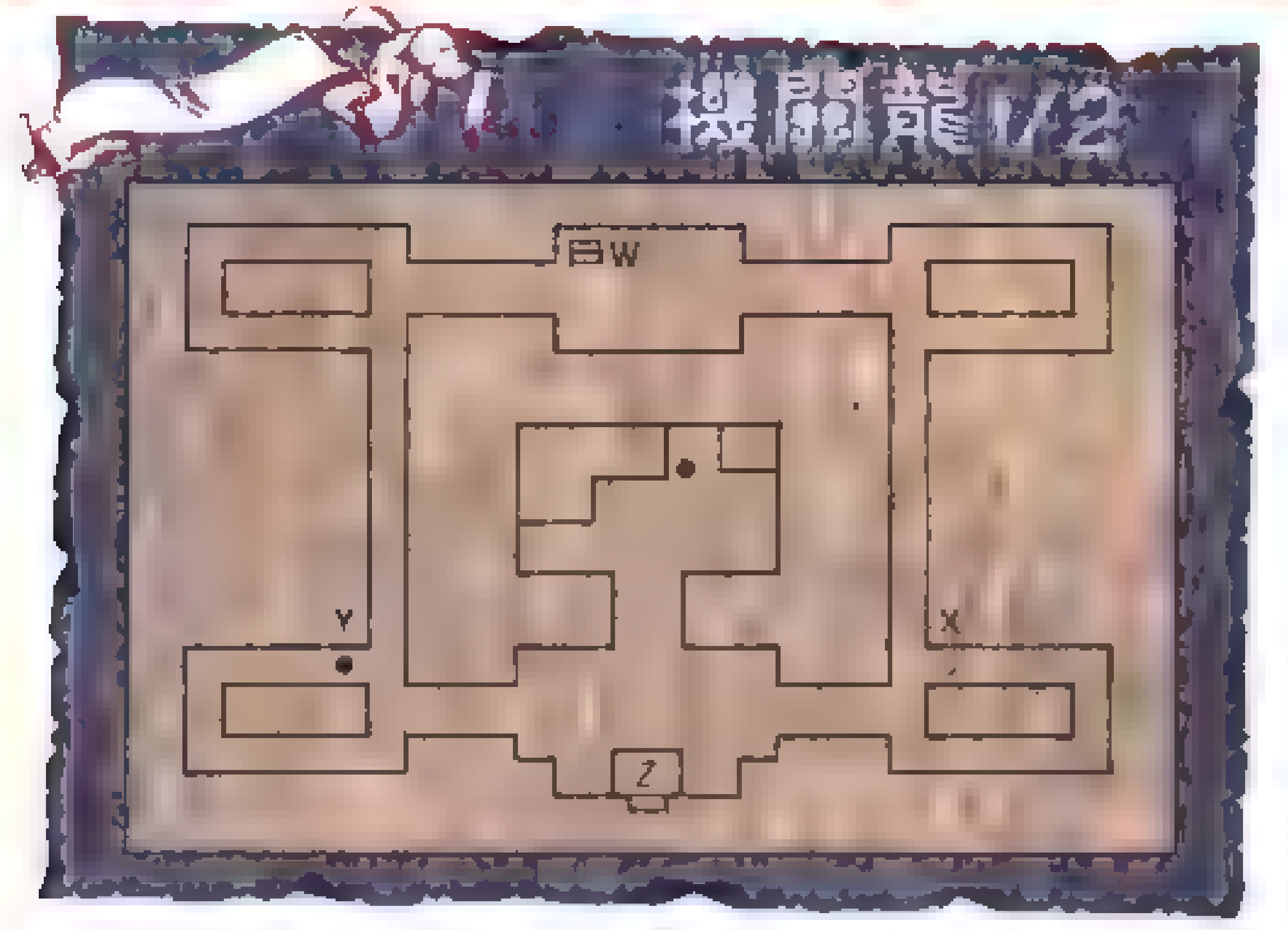


沒關係，找來軒轅盒嘛。



大戰魔桑子。

機關龍 2/2



…別忘了我會由于下留情，今天我一定要個結果…」蜀桑子說的不是假話…軒轅劍法果然厲害……



真的？能否多來幾遍？

「這是你們逼我的，我要使出軒轅劍全部的力量！」蜀桑子振臂揮劍時，紋錦一個箭步擋上前去…

「紋錦！」輔子徹跟著上前扶起紋錦。

「輔大哥…對不起…我沒有告訴你…我…我不是真的人…」是傷得太重吧？！

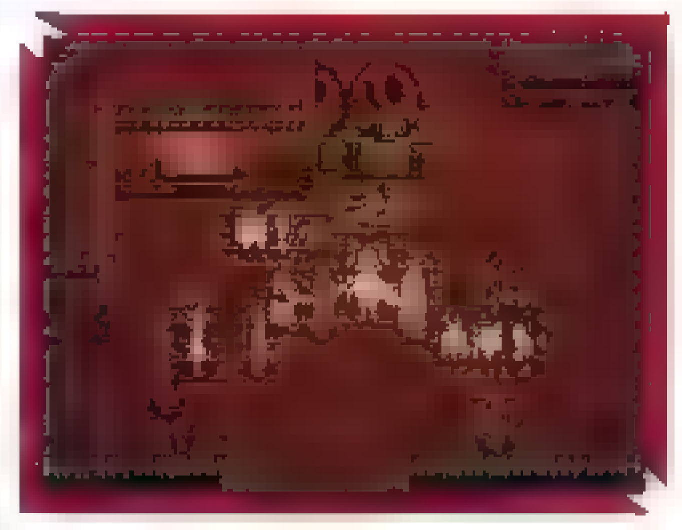
「她說的沒錯，紋錦是我用煉妖壺組合出來的……老師…紋錦她…」大門進來一派人馬，為首之人正是鬼谷子，「這真是不幸…桑浮啊…你的觀點沒有以「心」為基礎，結果只能看到世俗罷了…」

這時，壺中仙在後頭叫道：「等等…你們說這小女娃是用煉妖壺煉出來的？…有我在沒關係，使用這煉妖壺或許能幫她再造一個新的身體…我需要你們關於她的「緣」，用心意去想念紋錦…」

壺中仙指出，鬼谷子和蜀桑子是關於紋錦的出生緣，而輔子徹與蜀桑子的緣相殺伐，不可靠近，否則會有危險。「你們將手扶在煉妖壺兩旁，我要開始了…」

煉法正進行時，安策這不速之客竟跑了進來，繞到蜀桑子身後一刀子插了下去…煉法出了差池，而安策也被吸入煉妖壺中…

壺中仙急著催促輔子徹：「快！你來代替蜀桑子…沒關係的…只是，你必須原諒你這個敵人…來，伸出你的手…用你的心去呼喚紋錦的靈魂…去想念跟她共同的回憶……」



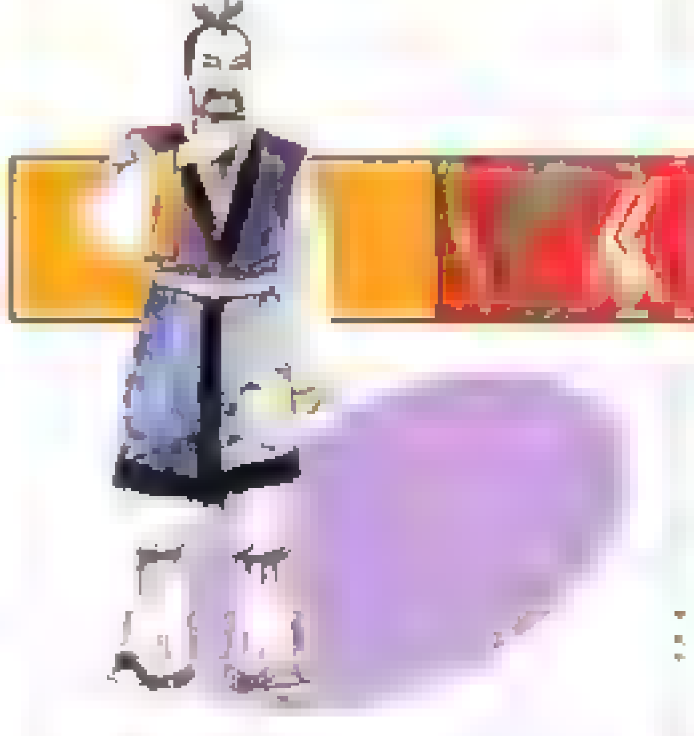
您如何形容安策這傢伙呢？

於是，輔子徹的腦海浮現出點點的往事…龍骨橋下救了紋錦…森林巧遇庶人幫…長安地下城援救…學者府前夜觀星月…併肩大戰機關車…墓穴遇難…太古封神室發現軒轅劍……

田術：「哈…師兄，你也看一下場合好嗎？」

成功了？…成功了！…

眾人沈浸在一股重生的喜悅中…角落裡，西米人神情落寞，悄悄的抱起蜀桑子的屍首，邁出沈重的腳步，緩緩的走了出去…



後外傳

墨子帶領學派學生回到宋國，自此不再過問世事，並於一年後壽終；鬼谷子則重回鬼谷隱居，教導學生才能卓眾，左右了戰國的歷史。公輸般則駕著船隻駛離東海，從此音訊杳然…

孫武數十年後為龐涓所害，易名孫臏，之後並投身齊國軍師，報了龐涓之仇，龐涓為不義之徒，兵敗被誅，不得善終。

繇石子繼續帶領庶人幫，與儒顯學於史之外，而田術，終身抱持唯一憾事…娶不到一如紋錦的女子…

之後，所有的機關人遭到盡數銷毀，而逐漸於人們的記憶中消逝淡忘…還有一個被遺忘的人…安策身陷墓穴之內，再也不曾出口……

遊牧民族攻略心得篇

／王詠文

前言

遊牧民族（Horde）這個遊戲實在是既有趣又好玩，筆者「一不小心」拿到了這個遊戲，頓時就把期末考這個臨頭大敵放在一旁，像七月半的鴨子般不知死活地開始經營手中的土地、學習做一個成功的遊牧民族！雖然，這個遊戲的動作成分頗重，並且偏偏在操作上有些設計不良（切換武器的步驟稍嫌複雜），但是能夠看到家園日漸擴大、金錢不斷增多的感覺真是棒透了，耐玩度還滿高的呢！

成功的後面有個媽媽叫做失敗，想當初，筆者手裡也僅只有那幾毛錢，土地又小小的，作物更是少的可憐，不僅如此，辛辛苦苦地栽種一季之後，還要面對那些大大小小的怪物，每次都心驚膽跳地怕莊園全毀，怕收成不夠付那沈重的稅款，怕…哇！開墾真不是一件容易的事啊！

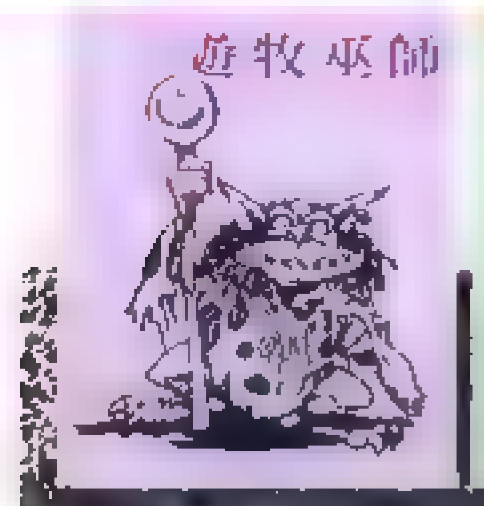
不過呢！經過歲月的累積經驗，考試及作業的摧殘…喔！對了錯了，是怪物的折磨才對。現在，筆者這個業餘的遊牧民族不論是在沙漠還是冰天雪地，不論開始的環境多麼惡劣，不論奸臣如何地苛收重稅，都能夠穩穩地賺進大筆的鈔票，獲得許多許多的牛群（牠們可是遊牧民族的搖錢樹哪！），咦？你說我怎麼辦到的？很簡單，繼續看下文便一目了然也。

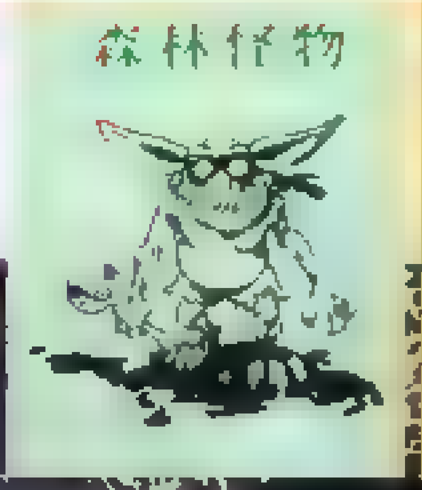


自從我在宴會上救了國王，被分封為 Sir Chauncey 後，這刺激有趣的遊牧生涯就正式開始了…











第1關 開墾心拓平原 (Shimto Plains)

首先，國王派我到 Shimto 平原上去開墾。嗯！看來這邊的土質不錯，湖泊又不少，天然環境很優秀，可是！國王給的開發資本實在是太少了點，想來想去，要成功就一定要善用金錢，否則…嘿嘿，那心懷不軌的大奸臣可不會可憐我少收點稅的！

最高原則～「絕不花冤枉錢」確定了以後，開始小心經營這第一片土地吧！首先，最好多 load 幾次，挑個好地形～湖泊愈多愈好，因為那些小遊牧怪物（ Adolescent Hordings ）有點白痴白痴，阿達阿達的，只要在水裡游一游就很容易死翹翹，所以必要時掩一些天然的屏障當然是最好的防禦工事。你問我：「如果不幸沒有湖泊該怎麼辦呢？」，那…只好多設一些陷阱（ 10 元），多圍一些籬笆（ 5 元），種樹（ 1 元）也可以稍微拖延一下怪物的行動能力。不過，現在時局如此艱辛，最好夠省節儉一些～最佳方法就是自己動手砍砍砍，萬事總是起頭難，先攢下錢再說！

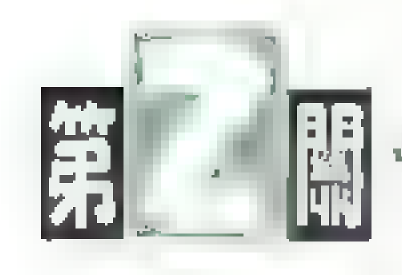
在這裡，正是奠定往後基礎的重要關鍵，趁現在多撈一些錢，以後才能夠購買好用的工具對付愈來愈難纏的各種遊牧怪物（說明白一點，就是 No Money No talk ，有錢才好辦事！）。嗯！賺錢的方法十分簡單，開始努力養牛就沒錯了，雖然一隻牛索價高達一百元，可是每一季都能夠靠牠賺到 25 元（只要牠沒被怪物吃掉），比起那些作物的收成（頂多幾十元）可是優渥多了！注意，本地的怪物只會好從北方攻擊，所以最佳的天然牧場在南方，千萬別養錯地方，白白餵飽那些貪吃鬼啊！

不過，也不能夠只顧著賺錢，不管自己村民的死活，如果村莊全部被遊牧怪物摧毀（也就是村民全部陣亡），那麼我這個村莊主人也將被處以死刑，一切就玩完啦！所以啦，保護牛隻固然重要，保衛村民更是本人責無旁貸的首要任務。注意，只要大戰後村民沒有被怪物消化掉，那麼在下一季中，該村民就會將已經面目全非的村舍（ villege ）重建起來。另外，子民們建造房舍需要木材，因此，如果沒有樹木，那麼村莊的擴展將會十分緩慢，且房舍數量少，那麼村莊全毀的機率也就相對提高（尤其是遊牧怪物大舉入侵的時候），這點需要注意一下。

註：在怪物還沒將村民消化掉之前，即時將怪物殺死就能夠將人民搶救回來。

第一年的情形大致如上，我終於擁有了一筆不算太少的積蓄！唯一討厭的是，每年冬季過後，那處心積慮要除掉我的大臣都會準時來課稅（除非國王某日心情好，下令全國免稅），乖乖交完稅金後，第二年緊接著開始了…咦？那些怪物的 I Q 好像變高了，居然會找籬笆、樹木等等障礙的缺口進攻？嘿！你魔高一尺，我道高一丈，你會找缺口？我會佈陷阱等你來自投羅網！輕輕鬆鬆就搞定。

第二年仍然要非常努力的養牛，最好養到上限三十隻，賺飽了再好不過！因為，如果沒有足夠「多」的錢，那麼在以後的沙漠、冰雪地…，幾乎是不可能生存，更別說是發展了！同時，如果想要購買好用的殺敵利器，也需要大把的鈔票，所以本人強烈建議：如果無法在這第一關裡賺到足夠的錢，那乾脆重新載入以前的遊戲進度，重玩一次！



第2關 森林王國阿爾伯嘉 (Tree Realms of Alburga)

在進入此關前，相信我，商店裡的二樣利器～「紅寶石戒指」、「燻肉」一定能夠在森林王國中派上大用場。尤其那「紅寶石戒指」的瞬間移動能力，將使你能夠立刻到達怪物身邊給牠來個當頭棒喝（不過呢！使用一次索費五十元，請節約使用的次數）！至於燻肉嘛，不知道你發現了沒，要攻擊生命力比較耐的巨型遊牧怪物（ Juggernaut Hordings ），最好的時機就是牠鼓著大肚子，大快朵頤的那一刻！無可置疑地，誘惑牠來吃燻肉總比讓牠吞下村民划算多多！嗯！如果，你堅持要和他正面對峙（省錢啦），那麼請採取游擊戰術～「打帶跑」，邊打邊跑，砍一下就趕緊逃，千萬不要固定在同一個位置，否則…，少了幾

十條生命可別怪我沒先提醒你喲！

看到那位美麗的仙女姐姐沒有？她正十分嚴肅地宣告：「凡破壞森林樹木者殺無赦」！看不出來她還真是鐵石心腸，說到做到。在這個森林王國中，任何人只要破壞環保生態、伐林謀財（一顆長大的樹值四塊錢），那麼仙女姐姐就會不斷地扣他的生命點數，當然我chauncey 也不能例外。啊！所以如果生命點數被扣太多，那…用腳指頭想也知道會有什麼結果！

相反地，如果我做個乖孩子，幫忙仙女姐姐多多種樹栽苗，貫徹水土保持的理念，並且負責保護它們免於怪物的侵害，那麼仙女姐姐也會加我的生命點數！

生活在森林外的怪物，並沒有固定的入侵方向，不過依經驗，牠們來自南方的機率比較高。所以本關必備的搖錢樹～「牛牛」，最好養在自己保護的到的地方，村莊的北邊是不錯的選擇。但是請務必注意：一定要做好防禦敵人的工作，建議把牛欄圍好，並且一開戰就檢視有沒有怪物在牛群附近出沒肆虐，如果發現有怪物正往牛群靠近，趕緊使用紅寶石戒指去殲滅那心腹大患！

另外，如果地形中有湖泊出現，那麼最好挖出一道護城河，一方面可以讓那些笨笨的小遊牧怪物繞彎，一方面則可以控制村莊的發展方向，一舉二得，有利無害（只不過需要花一些錢，不過本人認為還算值得）！



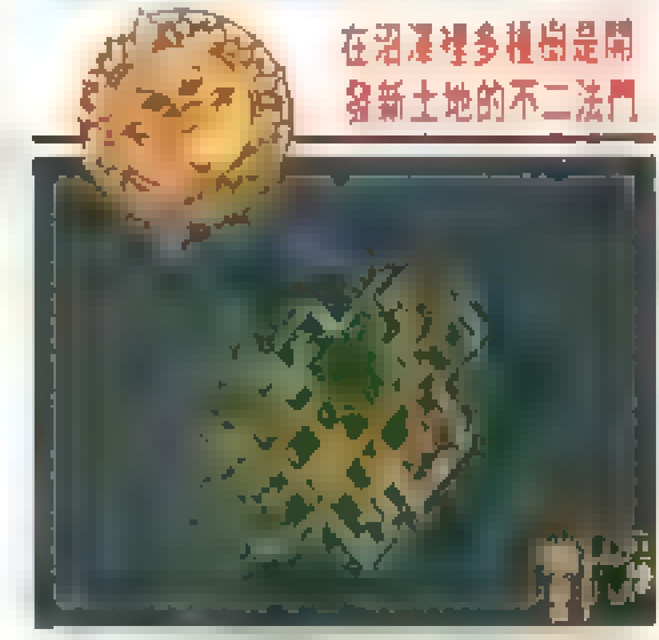
牛群正在吃草，很可愛吧！

此外，在商店中，還可以購買到城牆、武士、手榴彈等等。城牆（建一座 20 元）比籬笆堅固多了，普通的小遊牧怪物絕對無法破壞它，但是，巨型怪物仍然能夠把城牆化為烏有。至於武士，他雖然只會站在原地攻擊靠近身邊的敵人，機動性不高，但是對於巨型怪物卻很有一套，但是因為武士動作慢慢的，因此，對活動敏捷的森林怪物（ Forest Hordings ，就是會藏在樹木裡的那一種）以及食人怪物（ Piranha Hordings ）就一籌莫展了，不過，總體來說，僱用武士來守衛家園和農作，效益還不錯！（不過，請一名武士要花費三十元的工資，也不算便宜就是了！）

對了，諸如柵欄、城牆、牛隻、武士等等，只要在戰後沒有被遊牧怪物破壞摧毀，那麼都是本人可以用「原價」回收的資產，因此，遊牧民族的智慧就在於適當的時機善用各種手邊的資產，並且不忘適時地回收！舉例而言，如果下一季就要遷移到另一個國度去，那麼千萬千萬別忘了把牛群等等値錢的東西收回自己的荷包裡，否則到了下一個國度，你的荷包就會是扁的了！

第3關 沼澤區布京（Kar-Nyar Desert）

在這個大沼澤區，你很容易就會發現：屋舍是無法建造在潮溼的沼澤中的，因此唯有改造地形才能夠擴大村莊。改造地形的方法十分簡單，只要將樹木種植在沼澤和陸地之間，那麼不用多久，一塊肥沃的新生地就會出現在版圖上！另外，改造地形時也可以隨便控制村莊的大致發展方向（人民都笨笨的，不限制他們的話，村舍就常常會亂建一通！



在沼澤裡多種樹是開發新土地的不二法門

在這一關中，會出現一種沼澤怪物（ Swamp Hordings ），牠會像鱷魚一般地在沼澤裡潛行滑游，除非牠上了岸，否則任何人都很難傷害到牠，還滿難纏的咧！所以，記得用籬笆築起高高的城牆，將村莊與沼澤地隔起來，以便迫使沼澤怪物早早上岸，才比較容易將牠卡擦掉。對了，也要記得留幾個缺口，自己才能夠在村莊內外奔波砍殺。

愈狠的角色總是愈慢出場，這裡有另一個更難對付的遊牧怪物，那就是巫師（ Shaman Hordings ），巫師不但破壞力超強，還會使用瞬間移動大法到處為惡！哇，好在我早已購買了紅寶石戒指，否則要追上牠可真不容易呢！

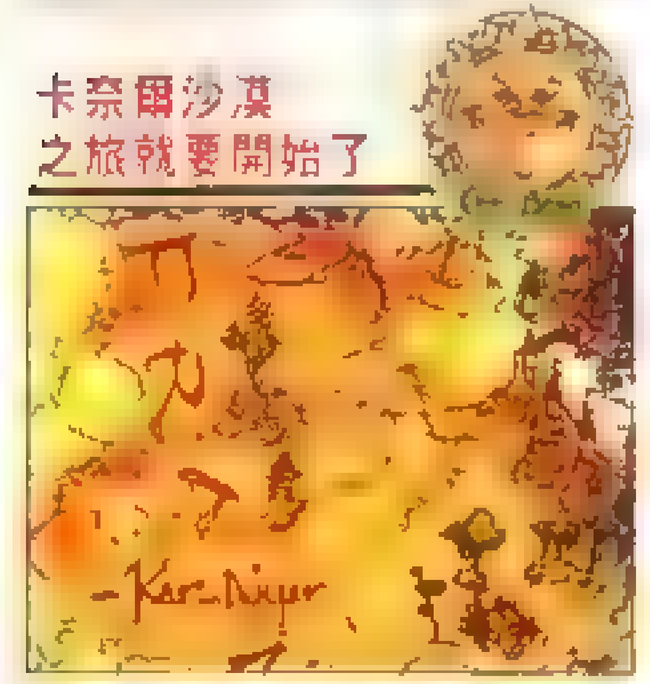
在這邊的商店中，可以看看自己手邊有沒有寬裕的收入，再決定是否要購買弓箭手與火球術等等新武器。本人的感覺是：弓箭手的攻擊範圍比武士大，也會主動攻擊，可是僱用一次要付 60 元，實在是太貴了，而且威力也不比武士大到那兒去，因此本人不太建議請弓箭手來幫忙（請武士比較划算）！至於火球術，當龐大敵軍來襲時，就非常非常有用了，它不但能夠自動鎖定目標攻擊，還百發百中，所到之處必無活口殘存。不過使用一次要 25 元，且容易波及無辜（如牛、村民），如果不謹慎使用，那麼財務上的損失也將十分慘重！



第4關 卡奈爾沙漠 (Fetid Swamps of Buuzal)

到了這一關，喝！終於知道為什麼前面要死命賺錢了！天然的環境實在是糟得無法形容，如果要靠那幾株可憐的作物過活，恐怕不先餓死也會因為交不出稅

卡奈爾沙漠之旅就要開始了



好吧！定下心來放眼望去，只見一大片毫無用處、連牛也無法在上面生存的沙地！怎麼辦呢？嗯！先做個小小的弊，多load幾次（不要告訴我你沒存檔…如果…真的…沒有存檔…那…只好深深地送上我深深的祝福…，保重吧！），直到村莊附近有河流。然後，準備開始投下大筆的金錢，用一張一張的十九鈔票將河流旁的土地（非沙地，沙地是挖不動的）也挖成河流，最好盡量讓河流包圍住整個村莊，形成一道護城河，這樣那善於猜地的沙漠怪物（Desert Hordigns），就絕對不敢越雷池一步了！

巨型怪物

護城河B

新生地A

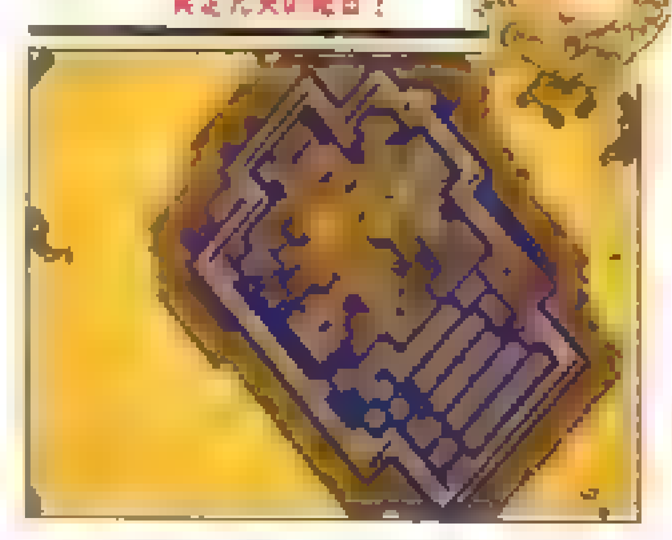
村莊

只要有河水的滋潤，那麼到了下一季，護城河（A）的兩邊就會多長出一塊可以使用的土地（B），再將這塊新生地（B）也挖成河流，並且將原來的護城河（A）填成平地，就成功地開發出新土地（A）了！

依照上述的方法，村莊四周將被重重的河流以及新生地包圍（注意！每一塊新生地都必須與河流相鄰，否則沒有河流在旁邊滋潤的土地將很容易再度變成一毛不値的沙地），當然你也就有適合養牛吃草的土地了。小小提示，這裡的遊牧怪物們喜好從西北方進攻，因此把牛群放在東南方是比較安全的選擇。

對於沙漠怪物，護城河絕對可以擋住牠，但是對於普通的小遊牧怪物，窄窄的河流起不了大作用，這時，要對付由各處來襲的小怪物，最好的方法就是在護城河內再建造一道環繞整座村莊的城牆，當然，別忘了要留個缺口給自己出去砍敵人！

啊！護城河加上堅固的城牆—真是完美的組合！



如此一來，沙漠怪物將在河流外徘徊，小怪物們將沿著城牆找尋入口（甚至可以在入口處僱用武士，讓他幫你殲滅敵人），本人也就有非常非常足夠的時間來慢慢解決這場戰役了：首先，將已經進入城內的怪物殺死，再到城外去解決那些還在找路的笨蛋，最後，再去解決徘徊在河外的沙漠怪物。在這兒，唯一要小心的就是巨型怪物，其既不怕水也有能力破壞城牆，而一旦城牆被破壞，那麼牛群的安危就有大問題，所以最好是一開始就檢查是否有巨型怪物出現在城牆附近，一旦發現，立刻就使用紅寶石戒指去解決那些巨型怪物。

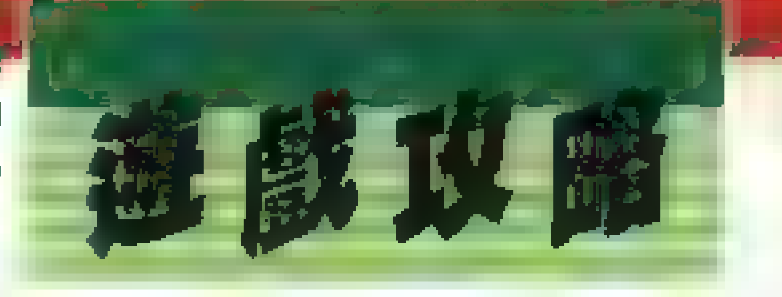
對了，這一關有流星鎚可以購買，它的攻擊力很強，幾乎所有的遊牧怪物都挨不了二下以上，是個克敵制勝的好幫手，不過有個缺點，那就是一旦使用就會一直旋轉個不停，所以使用時間到，自己也頭昏了。另外，它會導致前進的速度變慢，所以建議要搭配加速魔法鞋一起使用。

流星錘很有用，無論如何一定買下來



如此這般，原本荒蕪的沙漠已經被開墾成一片水源充足的牧場，怎麼樣？還有成就感的吧？！

什麼？那狡詐的奸臣竟敢欺騙國王說我已經壯烈成仁了？！還說我唯一留下的遺物只有一條X牌內褲？開什麼玩笑啊？我明明還活的好好地…，國王見到我牛還當然很高興，並且立刻就十分阿莎力地封官加爵…哇！升官的感覺真是不錯耶！



第　關（冰凍之地費許）（Frozen Wastes of Vesh）

唉！真是太酷了，沒想到國王這麼看重我，居然派我來這雪地拓荒……。嗯！看來我得使出渾身解數，好報答他的一片恩情。

說實在話，冰天凍地的荒地還真是難開墾，厚厚的一層積雪該如何除去呢？嗎，牛群會吃雪耶！（呵呵，是不是太扯了？）對，就是這樣！只要先將牛養在雪地上（最好養在河旁邊），雖然該季無法增加收入，但是下一季牠們就會將雪地啃光，露出石地，我只要再將石地挖成可供利用的綠地，就可以在綠地上養牛群賺大錢！（用這個方法比較省錢，但是要注意保護牛群，別被怪物荼毒殆盡！）如此一來，才有收入可言，否則就幾乎只能在那兒空等死了。

這裡有一個新武器可以購買，那就是火魚叉（使用一次50元），它可以在地圖上直接對準目標攻擊，十分方便好用，威力更是一級強大，凡是被它射過之處，都將成為一片焦石！建議如果怕養牛啃雪麻煩，可以在第一次戰鬥時順便利用它在地圖上某處燒出一塊石地，再在下一季將石地挖成綠地養牛，這是能夠比較快養牛，並且可以一次養比較多隻牛的方法，不過平均要N次才能夠將一塊石地挖成綠地，N大於一小於五，並且請注意，燒地的錢是無法回收的，所以這是一個比較花錢的方法。

另外再一個開墾綠地的方法，就是在戰鬥時使用火球術，火球所燒到的地方，就會直接將積雪除去而露出綠地，但是因為火球術只能夠燒怪物所到之處，因此十分容易燒到村莊，並且也不好控制，不十分建議使用它！

趕快多多賺錢，火魚叉可要幾千元才買得到！

養了牛以後，當然要盡全力保護了，這裡的遊牧怪物不會從固定的方向來襲，所以防衛的難度提高許多，建造城牆和僱用武士或是弓箭手來幫忙殺敵是有必要的，不過要衡量自己的經濟能力，別僱太多人，他們的工資可不便宜！另外，這裡也多了一種冰雪怪物（Ice Hordings），牠的生命力十分耐，並且吃人的速度奇快無比，是個狠角色，不過還好，牠和巨型怪物一樣，都喜歡烤肉，只要多餵牠幾塊香噴噴的肉，就可以輕鬆送牠上西天了！對了，這冰雪怪物最好靠自己去砍殺，武士等等對牠似乎沒什麼威脅力，另外，如果錢夠多，可以使用流星錘對付牠，既省時又不費力。請注意，其它的武器，如火龍、火球術…等等對冰雪怪物都沒效用。

夏天時，冰凍的河水會恢復流動，這時就可以將河水挖成綠地，然後興建城牆保護牛群（前面說最好將牛養在河旁邊，就是為了這個緣故啦！）如此一來，只有冰雪怪物和巨型怪物會破壞城牆，所以只要將目標鎖定牠們，牛群的安全就有保障多了！

玩到這兒，相信你已經知道為什麼筆者強調：「如果前面沒有賺到什麼錢，就乾脆 load 重玩」的道理吧？這兒簡直就是要先下一筆不小的錢破壞，才可能有土地可供使用，有了土地後才能夠建設發展！並且，每一季收成怪物來襲時，通常也需要花一筆錢消災解難，如果再遇上隨機的大洪水…，哇！那損失更是慘重，可能連牛也養不了幾隻了。接下來，就只好靠您自個兒努力用力的撐過去！

註：如果您的錢已經夠多了，那麼一到了冰天凍地的這兒，也可以絲毫都不用建設，直接出打怪物、殺怪物，如此奮鬥七年後，就可以看到結局了！（筆者實在覺得，最後這一關的怪物實在太厲害，對來玩家而言是太毒了一些…，所以如果您的打擊力不太強，建議在前面多存點錢，到這裡才有老本可以跟這些怪物抗衡！）

嗯，那個結局畫面還蠻不錯的…，我們的 Sir Chauncey 因為表現實在是太優異了，而國王又剛好沒有孩子可以繼承王位，於是他這個原本為侍從的平民，就獲得了國王的厚愛，成了他的養子，以後，當然就由 Chauncey 掌統這整個國度…！喔，不，那個大壞蛋一聽到這裡，就發狂了，直說自己才是真正的國王。沒錯啦！他是國王，不過不是人類的國王，而是遊牧怪物的國王，原來，他就是一隻特大號怪物呢！頓時，場面一團混亂…。接下來的結局如何？您得努力過關才看得到囉！在此就祝好運了！

看這裏！你這個怪物國王



黑暗原力 鈦戰機 任務簡報（下）

/王詠文

哈哈！鈦戰機的任務簡報終於進入最後的結尾章序囉！這期呢？是從第五戰區第五個任務，一直到第七個戰區，如果您沒有購買新出的鈦戰機資料片，繼續奮鬥的話，那麼就是這個遊戲的最後進度！（結局是叛變的薩林將軍脫逃資料片中應該就會繼續擊這個叛徒）！

這回啊，可是直搗黃龍，一口氣過關斬將，幫帝國消滅了無數的叛變者、數不清的反抗軍，經過了一番又一番的激戰之後，終於在最後關頭，幫助帝國重建起新的秩序，化解了帝國被毀滅的危機！當然，自個兒的功勞不小，立刻就晉昇為史上最偉大的飛行員呢！

任務 逮捕哈可夫將軍！



這艘運兵船正停在基地上！

這次任務的主要目標是去逮捕叛變的哈可夫將軍，在前一次的攻擊任務中，哈可夫他逃入了叛軍的基地平台 XQ5 中，據我方的判斷，他應該會待在那兒直到滅亡者 Protector 號回來接他。不過，在他得知我軍已經了解他所在的位置時，他也很可能提早離開叛軍基地那兒。因此，這次的任務便是去癱瘓所有離開叛軍基地的船隻，以及叛軍基地本身，同時也要把它們通通擄獲！記著，在維德大人來到之前，務必捉住那可惡的哈可夫將軍！

帝王特使交給您一項秘密任務，那就是要求您去確認哈可夫將軍所在的位置，也就是說，在您癱瘓船隻時不要忘記去辨識它裡面載了什麼東西！

主要任務

1、摧毀所有的地雷（ Mines ）。

2、使基地平台（ Platform ） XQ1 DS 5 癱瘓！

3、使太空梭（ Shuttle ） Toten 癱瘓！

4、使運兵船（ Transport ） Kolermigon 癱



換！

5、使科瑞里安快速運兵船（Corellian Transport）Geddawai 癱瘓！

次要任務

1、占領基地平台（Platform）XQ1 DS 5。

2、偵察太空梭（Shuttle）Toten。

3、偵察運兵船（Transport）Kolermigon。

4、偵察科瑞里安快速運兵船（Corellian Transport）Geddawai

加分任務

1、偵察尼布隆 B 型快速護航艦（Nebulon B Frigate）Olinor

2、摧毀所有的科瑞里安運輸艦（Corellian Corvette）Wurger

3、摧毀太空梭（Shuttle）Toten

4、摧毀運兵船（Transport）Kolermigon。

5、摧毀科瑞里安快速運兵船（Corellian Transport）Geddawai。

任務過程

開始，建議您馬上使用地圖功能，把太空梭（Shuttle）Toten、運兵船（Transport）Kolermigon 以及科瑞里安快速運兵船（Corellian Transport）Geddawai 輸入自身戰機的記憶中。然後，趕緊鎖定旗艦上停在基地上的科瑞里安快速運兵船 Geddawai！

接著，把雷射能源調到最高，讓防護罩能量維持正常，以最快的速度飛至科瑞里安快速運兵船 Geddwai，並且使用飛彈鎖定它，當距離它 2 公里時，先射出一枚飛彈，這時科瑞里安快速運兵船 Geddwai 就會開始以極快的速度離開基地，你必須趕快把雷射和護盾的能源調至最低，以最最高的速度去追擊它，只要距離夠近，就立刻使用離子砲將它癱瘓，順便再偵察一下它載了誰，果然就找到了哈可夫將軍！

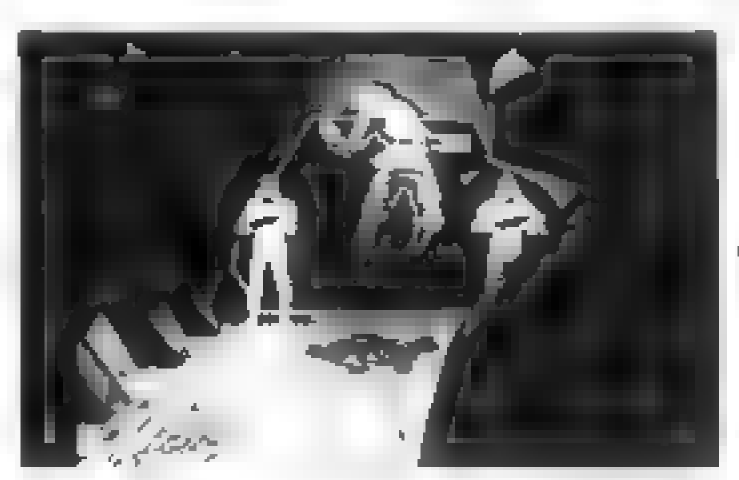
接下來，把攻擊目標切換到太空梭 Toten，就會發現它也開始動了，趕快再飛去攻擊並癱瘓，順便偵察一下，竟然裡面載了假的哈可夫將軍，嗯！立刻將它擊毀，再賺一個加分任務！總部在本人找到了哈可夫將軍後，馬上就派出了攻擊型運兵船（ATR）Omega，開始進行攻擊基地平台的任務！

由於此時的運兵船 Kolermigon 還沒由基地起飛，所以可以暫時不管它！先把附近的地雷清理掉！在約 4：10 分左右，運兵船 Kolermigon 將開始移動，趕快以雷射砲和離子砲將它癱瘓，最後再偵察一下它！最後，把所有的地雷全部清掉，在幫助友軍癱瘓基地平台後，大部分的主要和次要任務便都完成了！

約 7：53 分左右，科瑞里安運輸艦（Corellian Corvette）Wurger 會進入場內，以最快的速度接近它，使用所有剩餘的飛彈幹掉他們！另外，約在 8：31 時，尼布隆 B 型快速護航艦（Nebulon B Frigate）Olinor 會進入這個星區，馬上以最高的速度前去偵察，好完成加分任務！到了這兒，所有的任務就全部完成啦！

任務結果

嗯，我們完成了所有的任務！哈可夫將軍也將交由組織人員親自審問！我們會很快地査出失蹤的 Protector 號和 ... 的技術資料藏在何處！



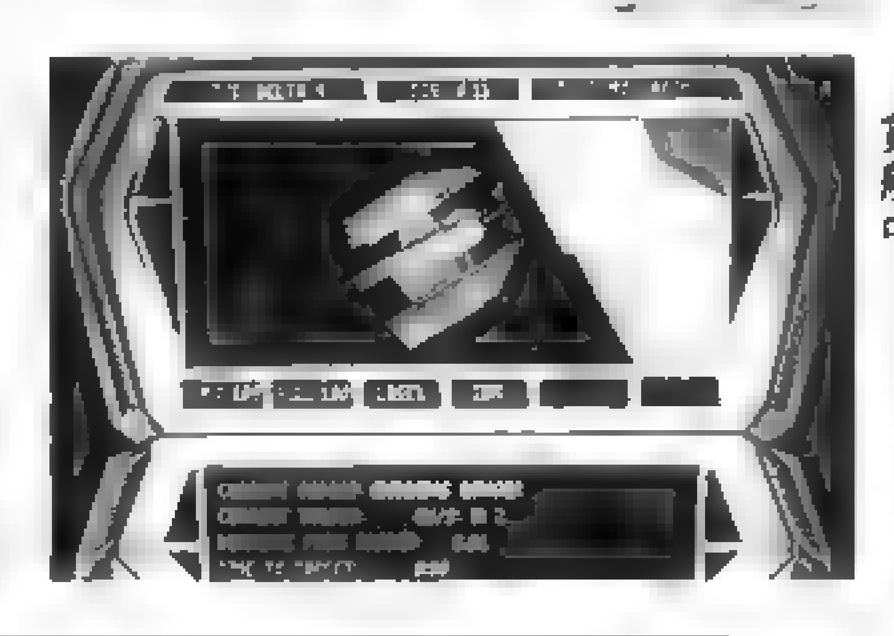
維德大君的─特異功能─果然厲害！

第六戰區　武器大競賽～薩林將軍發展新科技！

任務一　保衛原型機

經過長久的等待之後，鈦先進式戰機終於能夠進入前線服役，為抵抗叛軍貢獻心力了！

而薩林將軍為了繼續改良鈦式戰鬥機，仍然不斷地在研發新的科技！目前，他已經製造了六架原型機，並且也已正式命名為鈦式防衛者（TIE Defender）！這六架原型機將被送往帝國首都，



鈦式防衛者正要飛入貨艙中，



供帝王檢閱查視！您的任務便是確保這些原型機能夠十分安全地送達帝國首都那兒！

主要任務

1、所有的鈦式防衛者（ TIE Defender ）皆完成任務。

2、所有的貨物運輸船（ Cargo Ferry ）皆完成任務。

加分任務

1、摧毀所有的叛軍戰機。

任務過程

這次任務的敵機全是一些叛軍的戰鬥機，您只要一一擊落即可完成任務！

任務開始約三十秒後，叛軍的 A 戰機群 RED 將首先出現，再過約十秒左右，又會出現叛軍的B戰機群 Blue 。這時，趕快聯合友機前往攻擊，首先擊毀破壞力較大的B戰機群 Blue ，它們總共有三架，建議您聯合友機以飛彈迅速解決之。注意，在追擊它們的途中，千萬不要被尾隨在後的 A 戰機給鎖定了，如果不幸被射了飛彈，還是先躲避較要緊，不可以為有護盾的保護就可以任他胡來，因為倘若不巧有二顆以上的飛彈同時擊中您，那可就嗚呼哀哉了！

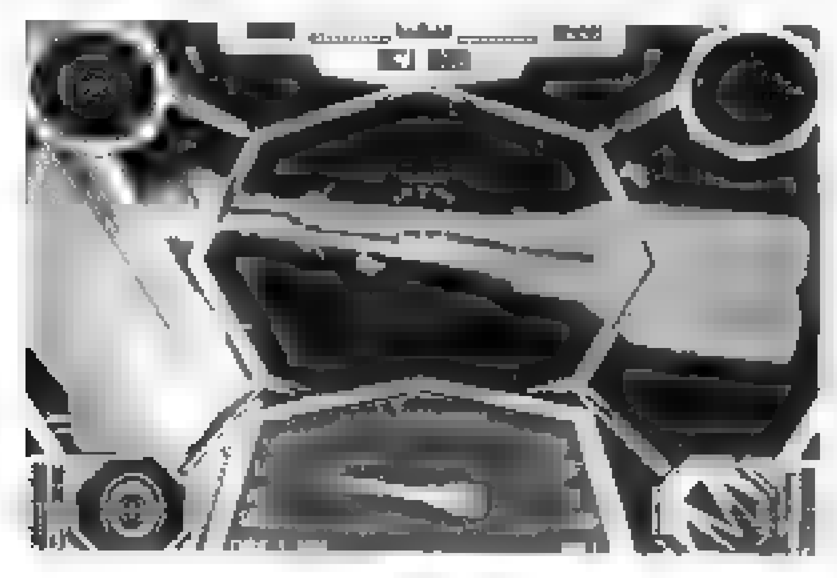
擊落了三架B戰機之後，就可以安心地和其他的 A 戰機慢慢纏鬥了。 A 戰機並沒有鈦式先進式戰機靈活，不過仍然不是很好對付，最好是用飛彈在[illegible]，[illegible]，這樣子，大概只要四次或五次就可以把它們解決掉了！

把所有的敵機都清理掉以後，貨物運輸船那邊也已經完成了載運鈦式防衛者的工作，而躍進離開了。如此，所有的任務也就都完成了！

任務結果

您和您的中隊成功地阻止了敵軍的突擊行動，使得原型機得已安全地送往帝國首都！

任務 阻止叛軍的突擊行動



這艘叛軍戰艦竟攜帶了一船的地雷，

鈦式防衛者的原型機正在送往帝國首都的旅程中，目前，這六架原型機正由一艘貨物運輸船負責運送。帝國方面將在 Vinzen Neela 5 星區進行另次的接收作業，這次，我們必須把這六架原型機轉送到更堅固的護衛型航空母艦 Hininbirg 中，由它來進行以後的運輸任務！

您這次的任務，便是確保這次的接收行動能夠順利達成，並且全力防止任何的叛軍對我方進行突擊！

主要任務

1、所有的鈦式防衛者（ TIE Defender ）皆完成任務。

2、護衛型航空母艦（ Escort Carrier ） Hininbirg 必須要完成任務

次要任務

1、偵察科瑞里安運輸艦（ Corellian Corvette ） Mar Dunn

2、偵察科瑞里安運輸艦（ Corellian Corvette ） Vop Hui

加分任務

1、摧毀所有的叛軍戰機

任務過程

任務中，您必須摧毀兩艘大型的運輸艦，因此建議最好是改換為攜帶重型火箭（ Heavy Rocket ），比較有勝算！

任務一開始，戰場上就會出現一架叛軍的 A 戰機群 Gold 以及 Y 戰機群 Blue ，同時，遠處兩艘科瑞里安運輸艦 Mar Dunn 和 Vop Hui 也將出現。為了要完成次要任務，建議先前往偵察這兩艘運輸艦，並且呼叫友機來掩護自己！

在偵察完畢之後，會發現到原來這兩艘運輸艦攜帶了許多的地雷，圖謀在這個躍進點附近佈下雷陣以阻止帝國的航空母艦前進！

約在 0 ： 26 分時，我方的護衛型航空母艦 Hininbirg 將進入這個戰區，準備進行轉運的工作！就在此時，兩艘運輸艦亦會開始攻擊我方的航空母艦 Hininbirg ，建議最好是趁著他們集中注意力在航空母艦 Hininbirg 身上的同時，悄悄地各別向這每艘運輸艦兩枚重型火箭，一舉擊沈這兩艘運輸艦！

接下來，叛軍方面會不斷地派出 X 戰機來干擾我方的作業，首先會遭遇到的是 Red 中隊 4 架，不過不用太擔心，因為在航空母艦的強大火力幫助下，應該很容易就能夠清理掉它們！

然後，約在 2 ： 49 分左右，載運鈦式防衛者的貨物運輸船開始進場展開接收的任務！六架鈦式防衛者將一一由貨物運輸船飛向航空母艦！同時，另外四架 X 戰機也將出現在約 13 公里處，不過暫時先別去管它們，趕緊把近處的 Y 戰機群



擊落吧！

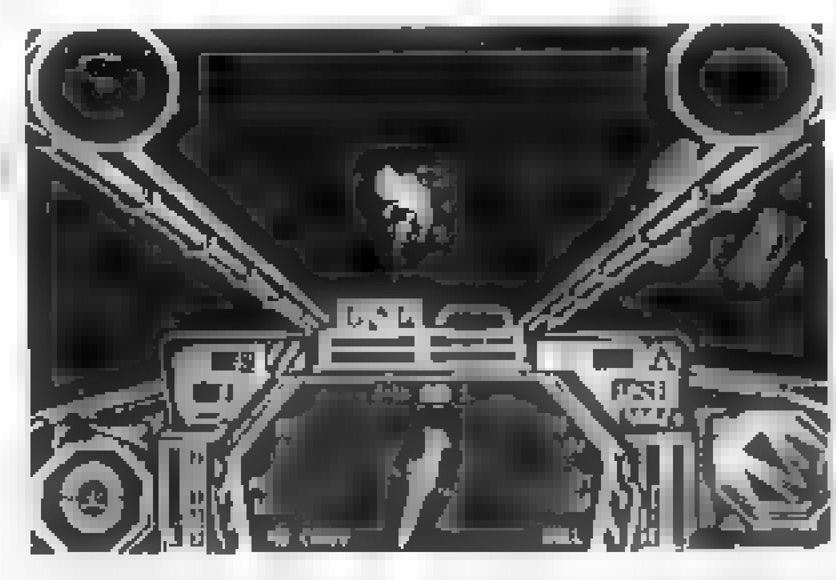
嗯！鈦式防衛者　　飛出之後，貨物運輸船約於4：10分時開始躍進離開此戰區，遠處的　X 戰機也將由友機纏住！在您清理掉附近的Y戰機後，別忘了快些前往幫助友機擊落敵方的 X 戰機！

約在4：28分時，鈦式防衛者將開始——進入航空母艦 Hininbirg 裡。約5：58分時，這六架原型機將會完全進入航空母艦中，此時，所有的 X 戰機也應該都清理完畢了。如此，加分任務就完成了。最後，只要等到航空母艦 Hininbirg 躍進離開後，即可打道回府！

◤任務結果

由於您的努力，我軍已經成功地阻止了叛軍的突擊行動，並且使得航空母艦能夠順利地將這六架鈦式防衛者的原型機被運至帝國首都，以供帝王檢閱！

任務 3　護衛運輸船隊



我軍的拖船正要把B戰機拖回去，

這次任務的主要目的，是負責保護運輸船隊，讓它們能夠順利地將薩林將軍所需的物資，送到將軍現在所在的研究站中！

並且，帝王特使交給你一項特別任務，那就是希望您能夠好好努力，繼續為帝國效命！一定的，您的忠貞將會得到應得的報酬與獎賞。

◤主要任務

1、大貨船（ Freighter ） Anterab 必須要完成任務。

2、大貨船（ Freighter ）Degathem 必須要完成任務。

◤次要任務

1、重型運輸拖船（ Heavy Lifter ）　U 3f14　必須要完成任務

2、至少一架B戰機被擄獲。

◤加分任務

1、摧毀所有的 X 戰機群 Blue 。

2、摧毀所有的 A 戰機群 Gold 。

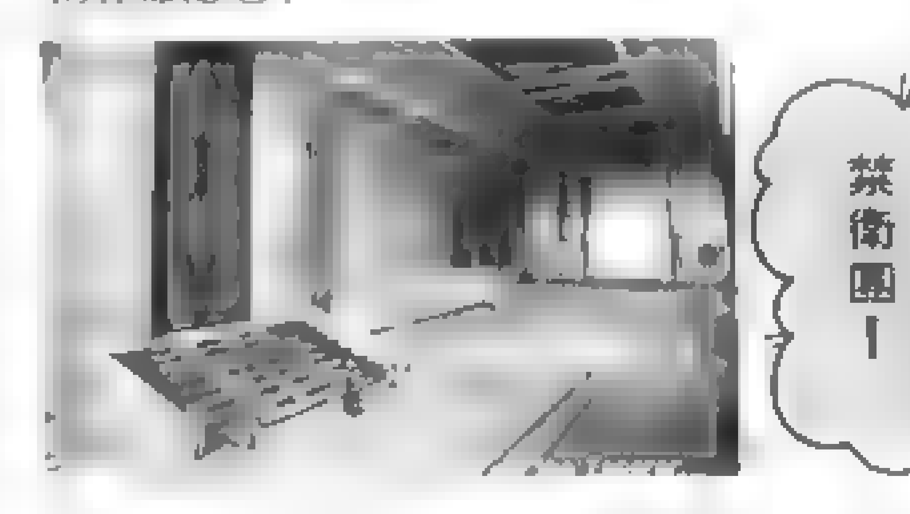
3　摧毀 A 戰機 Gold 3 。

◤任務過程

這次的任務必須要強大的火力才能夠撐到最後，因此建議您最好改換為攜帶重型火箭（　Heavy Rocket　）。

任務一開始，總部便會要求您保持警覺，注意我方的貨物運輸船隨時可能進入這個區域。

在研究基地的旁邊，停泊有一艘大貨船（ Freight ）Dock Plat，以及重型運輸拖船　U 3f14　。約在0：11分時，我方載運薩林將軍所需物資的大貨船 Anterab 、Degathem、以及架攻擊型太空梭 Omicron ，將出現在六公里處。緊接著，約在0：26分時，6架 X 戰機群 Blue也會出現在另一端的六公里處，趕緊聯合友機前往制止吧！



加入帝王的禁衛團！

在攔截 X 戰機的過程中，大約0：51分時，五架B戰機 Red 中隊和兩艘攻擊型運兵船 Storm將會同時出現！這時，總部認為似乎太多敵軍前來攻擊我方了，並且它們似乎想要擄獲我方的船隻！後來我方才發現，原來那些 X 戰機群是故意來混淆我軍視聽的。

為了防止載有補給物資的大貨船群被敵方擄獲，所以在自機所屬的 TAU 中隊裡，必須要分出一部分來攻擊敵人的B戰機群和運兵船隊 Storm ！接著，總部又再來電，說在這批前來攻擊的B戰機中，擁有一種帝國從未見過的新式武器，因此要求您要去擄獲幾架B戰機，以讓帝國對其進行調查！

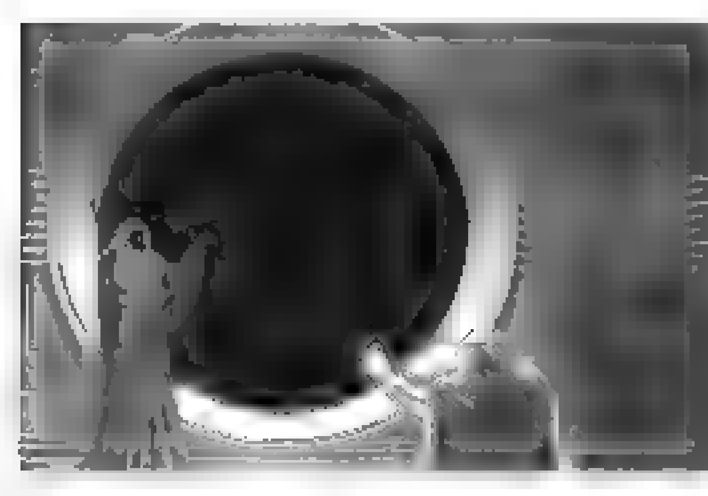
由這個情況看來，我軍的這兩艘大貨船 Anterab和Degathem 似乎是無可避免地必然會被敵方擄獲掉！而我方一定要防止這兩艘大貨船遭到叛軍佔領，因此目前最重要的任務就是放棄手邊的 X 戰機，先去把載有叛軍突擊隊的運兵船Storm摧毀，然後再等候總部派人來進行修復的工作！

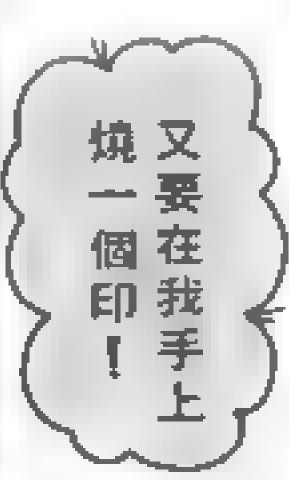
所以，此刻請馬上以最快的速度接近　Storm 這兩艘運兵船，同時別忘了呼叫友機一齊去攻擊它們，建議在接近運兵船後，連續投擲　顆重型炸彈，徹底地摧毀它們！

順利摧毀兩艘運兵船 Storm 後，暫時先不要去理會B戰機群，姑且讓它們去把我方的大貨船擄獲掉，反正基地還會再派出船隻，將大貨船搶奪回來！此時，最好是回到基地旁邊幫忙把附近所有的 X 戰機一併解決，賺一項加分任務！



嗯！加分任務賺到了，再回來找B戰機算帳！這時，兩艘大貨船應該都已經被癱瘓了，如果很幸運地還沒有被癱瘓的話，建議可以偷偷地幫敵人一下（這叫做「為達目的，不擇手段」是也！）。接著，再去癱瘓兩架B戰機（注意不要全部都把它們癱瘓掉了）……。這時，就會出現二架 A 戰機，它們的目標竟是衝著方才被您癱瘓的B戰機而來（注意！如果把B戰機全部都癱瘓掉就危險了！），趕快呼叫友機來支援，把這些 A 戰機全部都解決掉，這樣就又可以賺到兩個加分任務了。





所有的 A 戰機都被我方擊毀後，再把剩下來的B戰機都癱瘓掉（這時，就不會有其它的敵機來找麻煩了！），特別注意！最後要呼叫友機忽略被癱瘓的B戰機，否則若是B戰機會被擊毀，帝國將無法對B戰機中的新型武器進行調查，您的任務也就前功盡棄了！

在大貨船被癱瘓後，我方會派出小拖船 U-316 和U-317，來修復這兩艘船，還有 Upsilon 兩艘運兵船將來佔領大貨船，接著，這兩艘大貨船就會和基地旁的大貨船 Dock Plat 接駁，然後即會駛離此地，主要任務也就完成了！

最後，等重型運輸拖船成功地運回被癱瘓的 B 戰機後，所有的任務也就大功告成了！

註：如果您仔細一點，就會看到拖船拖著B戰機進太空站的一瞬間，由於船門過小而使得B戰機卡到船門，當然【B戰機也就因此爆炸了，筆者覺得這好像是個 BUG 咧（因為本來應該是要拖回去研究的，拖一拖居然炸掉，真是奇怪）！

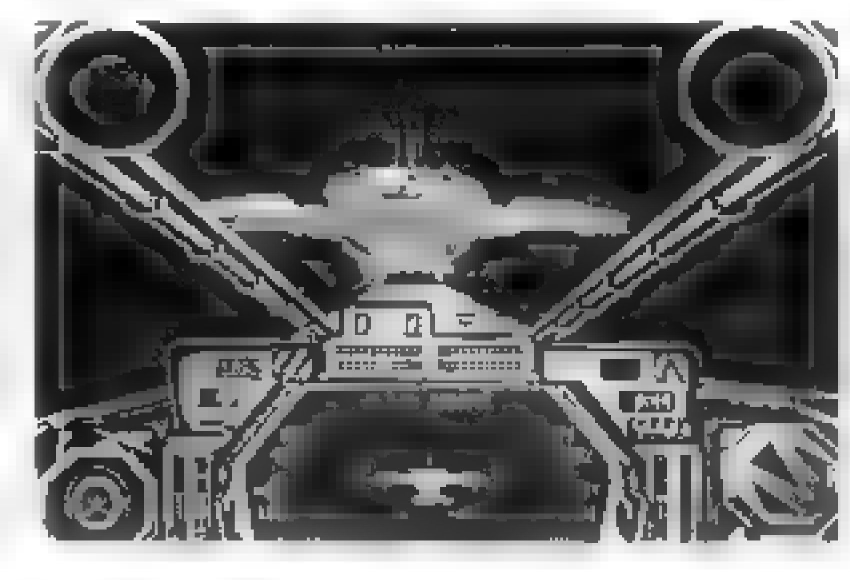
◤任務結果

我們成功地阻止了敵軍的突襲，也防止了我方的物資被洗劫一空！

帝王特使十分感謝您成功地奪下了一架B戰機，藉著研究這架B戰機，我們得到了一項新式武器，這個武器的功用在於：可以使得任何被擊中敵機的武器系統完全失去作用！

任務4 懲罰性的突擊行動

這次任務的主要目標，在於懲罰銀河電子公司（ Galactic Electronics ），其罪名是出售武器給帝國的敵人！我們認為，該公司所屬的各項資產，將由帝國全權接收！



這個太空站上有磁光束武器耶！

這次任務最重要的就是佔領該公司所屬的太空站。據可靠消息來源指出，該太空站正在研究新的科技武器 Mag Pulse，為了防止這項新技術被出售給叛軍，帝國決定攻下這座太空站！

帝王特使指派了一項秘密任務，要求您要去癱瘓任何由太空站起飛的船隻，同時保護我軍的攻擊型運兵船去佔領太空站。最重要的，是要隨時保持警覺，以防止任何叛軍的船隻攜帶新的科技 Mag Pulse 逃走！

◤主要任務

1、摧毀 75 %的 z 95 HeadHunter
2、摧毀基地平台（ Platform ） XQ2 Pondut
3、癱瘓運輸船（ Transport ） GEC U47 。
4、摧毀科瑞里安運兵船（ Crellian Transport ） Luckey Day
5、癱瘓太空梭（ Shuttle ） Karlee

◤次要任務

1、至少癱瘓一架Y戰機 Blue
2、摧毀科瑞里安運兵船（ Crellian Transport ） Luckey Day 。
3、摧毀太空梭（ Shuttle ） Karlee

◤加分任務

1、小拖船（ Tug ） U-4f91 ， U-4f92 ， U 4f93 ， U-4f94 完成任務。
2、小拖船（ Tug ） U-14f1 完成任務
3、摧毀所有的 A 戰機群 Red 。
4、摧毀貨物運輸船（ Cargo Ferry ） Bujiboi 。

◤任務過程

任務一開始，先利用地圖看看周遭的情勢，約在 4 6 公里處正是基地平台 Pondut 。它的上面停了一架太空梭 Karlee 和運兵船 GEC U47 ，先把這三個目標記入自機的記憶中吧！此刻，由於身後正有四架 HeadHunter （名為 Charli 中隊）窺視著您，所以還是先把它們解決掉比較保險！



和隊友協力把四架HeadHunter幹掉後，再會同友機把另外兩個HeadHunter中隊Baker、Adam解決掉。注意，不要靠那太空站太近，因為它的炮火非常猛烈，太靠近會有墜毀的危險！而約在1：30分時，運兵船GEC U47將會連結到附近的貨櫃A T Chamber 1，不過因為它仍然非常靠近太空站Pondut（砲火強大啊），只好暫時不理它！先解決敵人的那些戰鬥機吧！

和友機並肩作戰直到約2：06分時，運兵船GEC U47終於開始移動了。這時，總部會馬上命令您去擄獲它！好吧！立刻以極速追上那艘運兵船，先去下一枚飛彈削弱其護盾，再開始執行擄獲任務，如此大概十秒就可以達成上級交待的任務了！

在運兵船被成功地擄獲後（順便看一下上面載的是什麼，發現到運兵船上的是科技人員（Tech Crew）。這時，總部會告訴您，我方的攻擊型運兵船將會在十五秒後進入戰場內進行攻擊、佔領太空站的任務。就在這個時候，敵方的太空梭Karlee也起飛了，同樣地，一靠近之後就先去一枚飛彈削弱它的護盾後再開始擄獲之。成功擄獲之後，順便也看一下上面載的是何等人物，您將發現太空梭上載的是某重要人物（VIP）。

緊接著，又會一艘科瑞里安運兵船Luckey Day從太空站中發射出來，這傢伙的速度是有名的快，因此一定要把握好機會才能成功地擄獲它！注意，它的皮比較厚，必須先去下四枚飛彈才比較好對付！這下子，主要任務的船隻全部被擄獲了，剩下來的就比較好解決了！

在您消滅了所有的HeadHunter之後，我方的運兵船群Omega也將開始進行登陸的作業。此時，叛軍的四架Y戰機Blue中隊、A戰機Red中隊、以及一艘運兵船Bujiboi將會躍進到約一公里處。注意！此時敵機可能會對您發射許多的飛彈，需要特別小心！這時，總部亦會來通說，Y戰機上有新型的磁光束武器（Mag Pulse），您必須要擄獲一架以利帝國對其進行研究。嗯！暫時先別管這項指令，趕緊去偵察一下運兵船Bujiboi，發現上頭根本就沒有任何貨物，總部一知道就馬上下令要摧毀它，這時當然不用懷疑，幹掉它就是也！

接下來，先把Y戰機全部擄獲掉，再清理掉像蒼蠅一樣黏人的A戰機，如此消滅所剩不多的敵機後，就可以蹺著二郎腿，等友軍完成所有的任務後，輕鬆地回來了！

任務結果

由於這次任務的成功，相信全宇宙都應該了解到一件事，那就是為帝國的敵人工作是一種多麼愚蠢的行為！尤其出售武器給叛軍，更是罪無可赦，這樣的重大罪刑必然要被帝國處死，以儆效尤！

對了，這兒還有個好消息要告訴您，那就是您將成為駕駛鈦式防衛者戰鬥機的成員之一，請盡快迅速到訓練中心那兒去，好進行鈦式防衛者的訓練任務！

帝王特使非常感謝您再度成功地擄獲了一架叛軍戰鬥機，而今，這架戰機上配備的是新型磁光束武器喔！



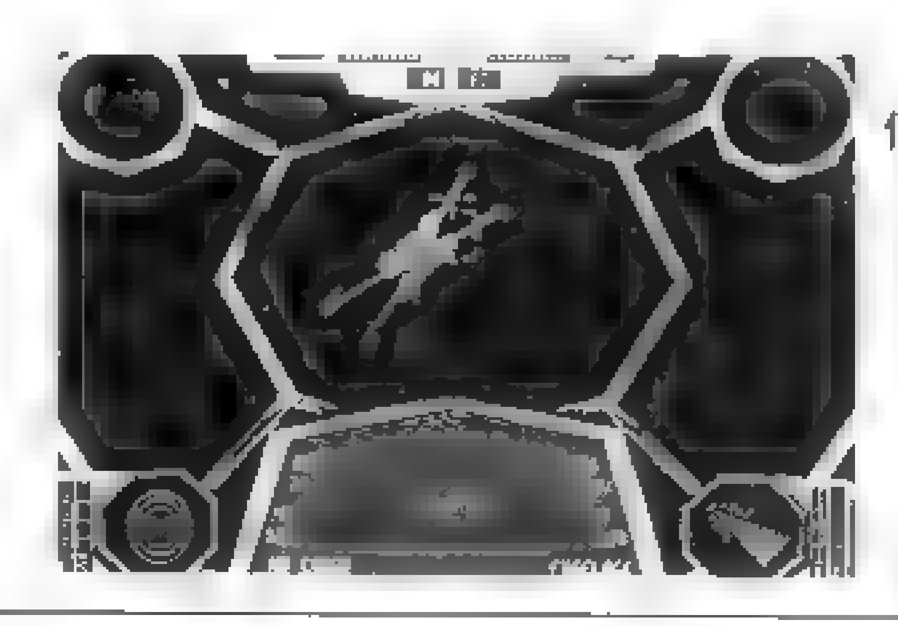
◉戰區六的勳章！

◉把新武器裝在戰機上！

第七戰區 叛變～阻止帝國的叛徒！

任務1 困住滅星者 Protector號

達斯・維德大君已經發現了哈可大將軍殘存的叛黨！雖然，他們的領導人已經被帝國逮捕，但是這些殘存的叛徒，仍然執意要去投靠叛軍！因此，這次您的任務就是要徹底地擊垮這群叛徒。



試試磁光束的威力如何！



首先，我們必須要摧毀哈可大發叢的艦隊，接著，我方的阻撓者巡航艦（ Interdictor ） Harpax 號，將會躍進到 Ottega 星區，以帝國最新發展完成的力場投射器來困住滅星者 Protector 號！

目前的滅星者正在進行補給，您的任務就是去摧毀任何位於滅星者 Protector 號附近的叛軍貨船。同時，也要確保阻撓者巡航艦 Harpax 能夠安全地達成任務！

主要任務

1、阻撓者巡航艦（ Interdictor ） Harpax 必須不被摧毀。

2、貨櫃B型（ Container B ） HX 必須完全被摧毀。

3、貨櫃E型（ Container B ） HM 必須完全被摧毀。

4、貨櫃C型（ Container B ） Oxin 必須完全被摧毀。

5、貨櫃D型（ Container B ） C223 必須完全被摧毀。

6、所有的攻擊型運輸船（ Assault Transport ）群 Gold 必須安全抵達此星區。

加分任務

1、所有的重型拖船（ Heavy Lifter ）群 Waq 必須被摧毀。

2、所有的貨物運輸船（ Cargo Ferry ）隊 Whell 必須被摧毀。

任務過程

這個任務的預設飛彈是一般的飛彈，但是因為這種飛彈的威力實在是太小了，十分不適合這次的任務，因此，建議最好是改成攜帶加強型的震爆飛彈，才不會太辛苦！

任務一開始的時候，一隊三架鈦式攔截機 H Delta ，以及三架鈦式戰鬥機 H-Alpher 就會朝著您直直地衝過來，其中離您最近的一架攔截機甚至會在接近的時候發射出飛彈攻擊！所以，一進入座艙，最好就馬上把機身能源補充到護盾上，按【 F8 】和【 F10 】，把護盾和拖引光束的能源調到最低，並把雷射炮能源調到最高，再按【 R 】鍵鎖定最靠近的攔截機，且正對著它飛過去，一進入射程後就猛開雷射砲，把它朝您射出的飛彈解決掉，最後順便送它上西天去！

解決了那攔截機後，趕快再把所有的貨櫃都一併解決掉！注意，如果不趁早解決它們，滅星者派出的貨船或是拖船就會把貨櫃拖入滅星者中，那麼主要任務也就無法達成了！

由於重型拖船（ Heavy Lifter ）群 Waq ，以及貨物運輸船（ Cargo Ferry ）隊 Whell 的數量極多，而且除非一艘被消滅，否則下一艘是不會出現的，所以您實在沒什麼時間和它們乾耗【並且，經驗指出，只有重型拖船 Waq 的皮較薄弱，您比較有可能達成完全摧毀的任務，但是，若是為了達成主要任務著想，建議還是別管這些船隻吧！

嗯，接著把所有的敵機都一一清理掉。注意，這時會有三架鈦先進式戰鬥機 Gamma 出現，建議最好是趁早以飛彈幹掉它們，否則一定會非常的難纏！嗯，筆者建議您，和敵機纏鬥的時候，四管雷射全部打開，這樣子的話，一次就可以解決掉鈦式戰鬥機，二次十六發就可以解決掉鈦式轟炸機，當然先決條件是要抓準時機！

通常，敵軍較靈活的戰機，如鈦式戰鬥機以及鈦先進式戰機，在纏鬥時會不斷地進行急轉彎，並且，在一次轉彎後會有稍許的停留，這時，就是它的弱點！趕快趁機用四管雷射砲猛轟它，予以重創！

同時，當您正努力和敵機纏鬥時，也不要忘了去注意無線電通訊，大約在 4 ： 30 分左右，敵軍的 Calamari 級巡航艦 Warhawk 會躍進到戰場內！這時，請拋棄手邊的目標，立即以極速前往此艦，這樣原先的敵機應該就會被友機給困住，而無法來追殺您！

在接近敵軍的 Calamari 級巡航艦 Warhawk 途中，巡航艦會釋出兩個中隊的 HeadHunter ，包括 Red 和 Gold 中隊。這時，如果您的位置與該巡航艦 WarHawk 距離尚在一公里以上，就可以暫時別管這些敵機，等到距離夠近時（至少小於一公里），再和它們纏鬥不遲。同時，必須要密切注意無線電通訊，並且盡量不要離開的 Calamari 級巡航艦 Warhawk 太遠！

在您擊落了數架 HundHunter 後， Calamari 級巡航艦 Warhawk 又會放出一個三架 HeadHunter 組成的中隊 Blue ，這兩隻可是攜帶了重型炸彈，準備去伺候您要護航的阻撓者巡航艦（ Interdictor ） Harpax 。這，當然絕對不能夠放過他們！嗯，馬上放棄手邊的目標，盡快靠近這三架戰機，然後分別丟一枚飛彈終結掉它們。

接著， Calamari 級巡航艦 Warhawk 又會丟出三架 X 戰機組成的 Gold 中隊，不過這次暫時先別管它們，還是繼續待在 Calamari 級巡航艦 Warhawk 附近。如此，沒多久又會有三架 HeadHunter 的 Scarlet 出現，這次它們帶的又是重型火箭，只好趕緊去擊落它們。（同樣地，各丟一枚飛彈即可解決掉這些敵機！）

解決了敵軍的 Blue 和 Scarlet 中隊之後，我方的巡航艦 Harpax 可以算是保住一大半了。嗯，先把 HeadHunter 的 Gold 中隊清理掉，再把



X戰機組成的 Gold 中隊清理到只剩下一架，然後呢，追著它跑但是不要擊毀它，這麼做的原因是，如果您把 Gold 中隊給做掉了，巡航艦 War-hawk 會再派出同名同樣是 X 戰機的 Gold 中隊，繼續攻擊我方的 Harpax 。因此，為了保險起見，還是留下一架來，免得打不勝打，煩不勝煩！另外，為了留下一架 X 戰機，您可以試試新的武器～拖引光束，它與雷射砲相同，必須先將它的能源全開，才可以使用，有了它，就可以拖住 X 戰機一些時間了。

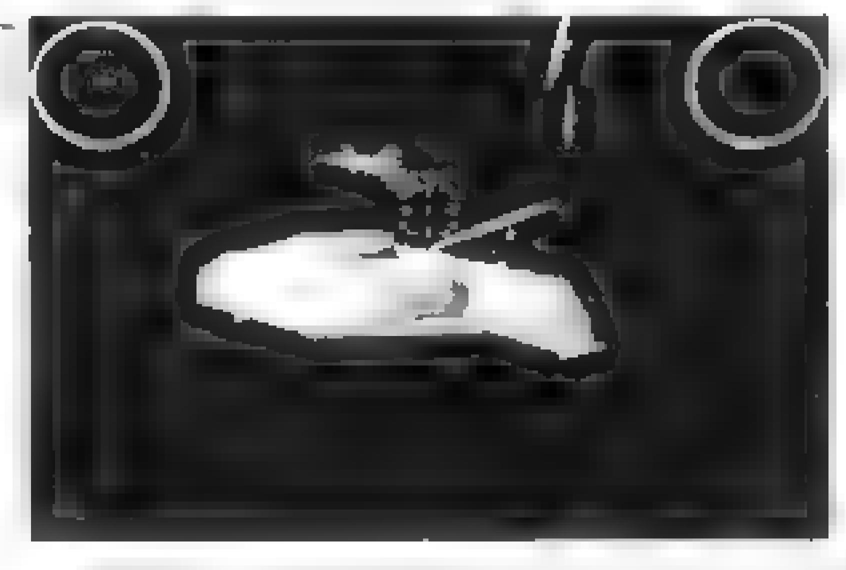
最後，努力地和剩下來的那一架 X 戰機周旋，直到約 15 ： 00 分左右，我方的攻擊型太空梭終於抵達了，您也就順利地達成了主要任務。這時，您可以回家去或是把剩下來的敵機全部做掉，並且一一擊毀接踵而來的同名 X 戰機中隊 Gold ，直打到沒有敵機為止！

任務結果

我軍成功地摧毀了敵軍的補給物資，也擋住了第一波攻擊巡航艦 Harpax 的炮火！現在請馬上再回到簡報室去。 Harpax 正被滅星者 Protector 號、叛軍的輕型巡航艦 Warhawk ，以及一艘護航艦包圍著！

我們必須馬上進行下一波的攻擊行動！

任務 摧毀護航艦 Akaga號



叛軍的輕型巡航艦想要來阻止我們消滅 Protector ！

我軍的阻撓者巡航艦 Harpax 號，為了要困住哈可夫將軍的鈦目旗艦 Protector 號，已經使得自身陷入了被重重包圍的險境之中！連滅星者 Protector 在內，還有一艘護航艦 Akaga 號，以及叛軍的輕型巡航艦 Warhawk 號，都正在我軍的阻撓者巡航艦 Harpax 號附近虎視眈眈，一心想要摧毀我方的阻撓者巡航艦 Harpax 。

您這次的任務，就是去摧毀護航艦 Akaga 號，藉以獲取足夠的時間，好讓達斯・維德大君的帝國滅星者 Garrett 號即時抵達戰場，援救我軍的阻撓者巡航艦 Harpax 號！

主要任務

1 、阻撓者巡航艦（ Interdictor ） Harpax 必須不被摧毀。

2 、摧毀尼布隆 B 型快速護航艦（ Nebulon B Frigate ） Akaga 。

3 、帝國滅星者 Gareett 安然抵達場。

加分任務

1 、摧毀所有的Y戰機群，包括 Red 中隊和 Gold 中隊。

2 、摧毀所有的 Headhunter 機群，包括 Blue 和 Red 中隊。

3 、摧毀 X 戰機群 Gold 中隊。

任務過程

任務開始之後，建議先以地圖功能看看周遭的情況……。嗯，可以看到約在一公里處那兒，就是這次任務要保護的巡航艦 Harpax ，以及一隊負責摧毀戰鬥機的友軍 Beta 中隊。而唯一的僚機 Alpher-1 緊跟在自己的後面。最近的敵機～鈦式戰鬥機 H-Alpher 中隊以及鈦式攔截機 H-Delta 中隊，則約在 10 公里處左右。另外，主要的攻擊目標 Akaga 號，正朝著我方的巡航艦 Harpax 前進！

由於這次任務中，您只有一架僚機實在是勢單力薄，不過，這架僚機還不錯的，在任務一開始後沒多久，便會向 Akaga 號投下兩枚的重型炸彈！為了要確保僚機的投彈確實命中敵方的船艦，您開始便要把 Akaga 號的炮火引向自己（以免它摧毀了僚機發射的重型炸彈）！因為這個緣故，建議先把所有的機體能源充向護盾，再將護盾、雷射砲及拖引光束的能源調到最低，然後以極速衝向護航艦 Akaga 號，大約在接近到兩公里以內時，再把雷射能源調到最高，並且開始在護航艦 Akaga 號的附近來回掃射！

記得，不要把重型炸彈給發射出去了，因為在這種情況下，您的重型炸彈非常非常容易被它消滅，所以不需要浪費這種火力。沒多久後，您就會發現護航艦 Akaga 號的護盾已經驟降到 50 以下，這表示友機的重型炸彈已經命中護航艦 Akaga 號了！此刻千萬不要有絲毫的放鬆，繼續用力地去削弱它的護盾！

在您和護航艦 Akaga 角戰的同時，友軍的鈦先進式戰機 Gamma 中隊將會來幫助您抵擋敵機。同時，哈可夫將軍的滅星者 Protector 號和護航艦 Akaga號亦會不斷地派出鈦式轟炸機以及鈦式戰鬥機來干擾您的攻擊行動，再加上叛軍方面也會不斷地派出戰機來威脅我方，所以這時的戰場可說是熱鬧滾滾！不過，這些您都不必太擔心，因為我軍的鈦先進式戰機們會一一去料理它們的，眼前，您只要確保自己不被敵人的飛彈擊中即可。倘若您不幸被敵方發射飛彈瞄準，一定要馬上放棄正在攻擊的



目標，先去解決掉那顆飛彈，否則後果不用筆者多說，一定是非常慘烈的！

嗯，一段時間後，護航艦 Akaga 號終於接近了我方要保護的巡航艦 Harpax，兩艘戰艦一遇上就開始互射炮火，打得難分難解！這時，您必須繼續射擊護航艦 Akaga 號，直到它的船體強度降到 50 以下時，然後就可以展開最後的攻擊行動了！

首先，遠離護航艦 Akaga 號至少 2 公里以上，配備的武器切換成重型炸彈，在鍵盤上按下【 x 】鍵切換成一次發射兩枚炸彈，然後以極高速向護航艦 Akaga 號逼近，這時，它應該不會朝您射擊才對！等到距離護航艦 Akaga 號夠近時，趕緊投下兩枚炸彈，再掉頭離開！果然，護航艦 Akaga 號承受不了二顆重型炸彈的威力，一下子就轟的一聲爆炸了！

最後，只要把戰場上的戰鬥機全數清理乾淨，即可完成所有的加分任務。接著，只需再等維德大君的滅星者 Garrett 號抵達此地，即可離開！

任務結果

我軍成功地擊沈了敵軍的護航艦 Akaga 號，維德大君所領導的滅星者 Garrett 號也即時趕到了。

這時，維德大君將很快地進行最後一次的攻擊行動，消滅所有的叛逃者！

任務3 懲罰



薩林將軍竟然派軍攻擊維德大君的滅星者 Garrett 號

在這次的任務中，我們將要把所有的叛徒以及叛軍的所有軍隊一一摧毀消滅！另外，帝王特使還派下了一項秘密任務，那就是要求您要保持警覺，偵察一切不尋常的情況！

主要任務

1、摧毀勝利級滅星者（ Victroy Star Dest ） Protector 號。

2、摧毀輕型 Calamari 級巡航艦（Lt Catamari Cruiser） Warhwak 。

3、帝國級滅星者（ Imperial Star Desr ） Garrett 必須不被摧毀。

次要任務

1、摧毀所有的改良型運輸艦（ Modified Corvette ）群 Arditi 。

2、摧毀所有的改良型運輸艦（ Modified Corvette ）群 Falcon 。

3、摧毀所有的改良型運輸艦（ Modified Corvette ）群 Bakaar 。

4、摧毀所有的攻擊型運兵船（ Assault Transport ）群 Upsilon 。

加分任務

1、摧毀所有的叛軍船隻。

2、阻撓者巡航艦（ Interdictor ）必須要完成任務。

任務過程

在這次的任務中，最好能攜帶重型炸彈，較利於攻擊大型的船艦！

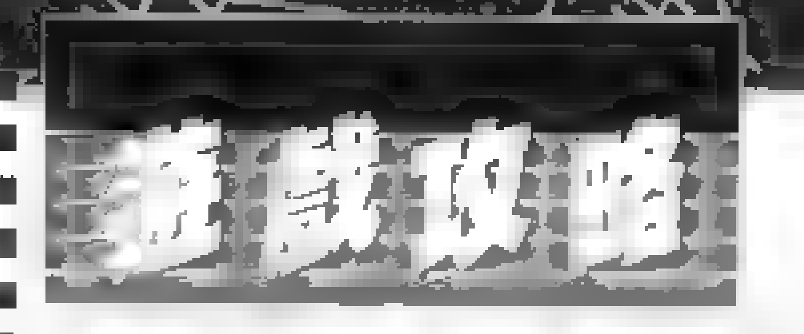
由滅星者 Garrett 號飛出後，照例先看看地圖，觀察一下附近的情況如何；我方的巡航艦 Harpax 正在 10 公里處以重力場拖住 14 公里處的滅星者 Protector 號，而叛軍的 Calamari 級巡航艦 Warhawk 則正朝著 Harpax 撲去！為了防止我方的巡航艦 Harpax 被摧毀，現在必須趕快聯合起友機，以最快的速度前往攻擊叛軍的 Calamari 級巡航艦 Warhawk 。

和前一次的任務相同，暫時先別投下重型炸彈，直等到友機削弱巡航艦 Warhawk 的船體強度到約 30 分左右時，再偷偷地溜到巡航艦 Warhawk 號附近，餵它一顆重型炸彈，如此即可一舉摧毀敵人的 Warhawk 號！接下來，再命令友機去攻擊滅星者 Protector 號，而滅星者 Protector 號也會在此時派出一艘突擊巡艇 Mu，嗯，不用去理會它們，因為我方的 Garrett 號將會派出鈦先進式戰機，來幫助您解決這一架炮艇。

就在此時，無線電會告訴您，薩林將軍的軍隊亦會馬上趕來援助！

同樣地，把滅星者 Protector 號的護盾粉碎掉，將其船體打到約 30 左右，最後再以剩下來的顆重型炸彈解決掉它。現在，您已經用完了所有的飛彈，不過別緊張，我方的滅星者 Garrett 號將會即時派出運兵船 CUV 18f1 來進行補給。嗯，趁著敵機都已經被拖住了，趕快火速前往運兵船 CUV 18f1所在的位置，好獲得補給的彈藥等等。（註：如果這時尚有敵機沒有被拖住，建議最好是先將之解決掉，以防它在您進行補給時展開偷襲！）

就在前往補給的這段時間中，薩林將軍的軍隊終於趕到現場，包括了 7 艘改良型運輸艦群 Arditi、Falcon、Bakaar 以及兩艘攻擊型運兵船。接著……，它們竟然開始攻擊維德大君的滅



是者 Garrett 號，天啊，看來蓮薩林將軍都要叛變帝國了！可是……，這時薩林將軍應該在帝國首都內啊，那麼這次攻擊維德大君的動機，應該是想拖延大君回首都的時間，好使得薩林將軍有足夠的時間攻占帝國首都……。那怎麼得了！一定得儘快摧毀掉薩林將軍的部隊才是！

補給完畢後，發現運兵船竟然給了六顆重型炸彈，不知道鈦先進型戰機裝得下這麼多耶！？不管那麼多了，趕緊先把叛軍剩下來的突擊砲艇給解決掉，再一一做了敵艦！這時，戰場上沒有戰鬥機，再加上剛才已經獲得補給，擁有了六顆重型炸彈，應該很輕易就可以達成任務了。

嗯，把敵人一舉消滅殆盡後，總部告訴您達斯．維德大君已經注意到您超凡入聖的優異表現，要求您再刻回航，準備接受下一個重要任務！

任務結果

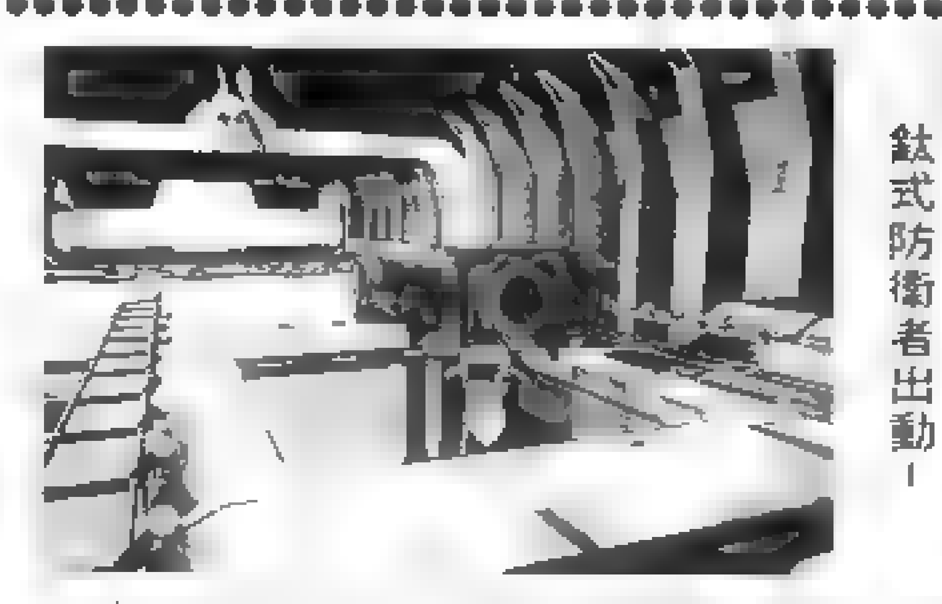
我軍成功地擊沈了帝國叛軍的旗艦！同時，也成功地保護維德大君的滅星者 Garrett 號不被敵人摧毀。而關於薩林將軍派出軍隊攻擊維德大君這件事，已經明顯表示薩林將軍想要叛變，隨時都可能對帝王動手！

此事非同小可，維德大君將必須以最快的速度回去帝國首都去警告帝王！

但是，在這次任務中，滅星者 Garrett 號已經遭到嚴重的損害，無法及時修復，載運維德大君即時趕回帝國首都。因此，如今我們唯一的希望，就是利用鈦式防衛者的原型機來載運維德大君，好快些回到帝國首都保護帝王。雖然，它們還尚未測試完全，但它們是現在唯一能及時趕回帝國首都的飛行器！

待會兒，維德大君就將要搭乘其中的一架鈦式防衛者，返回首都那兒，而您此刻的任務就是領導這個鈦式防衛者中隊！

任務八 鈦式防衛者



鈦式防衛者出動！

在這次的任務中，維德大君將要駕駛鈦式防衛者飛抵快速護航艦 Osprey ，再利用快速護航艦 Osprey 及時趕回帝國首都去！而您優秀的戰鬥技術，使得維德大君十分欣賞，因此特別親自指派您與他同行！所以，現在您的任務就是確保維德大君能夠安然抵達快速護航艦 Osprey ！

帝王特使交給您另一項秘密任務，那就是要求您如果遇到突擊，務必一定要設法殺出重重包圍，絕對不可以讓維德大君延遲了回首都的時機！

主要任務

1 、鈦式防衛者（ TIE Defender ） Delta 6 必須要生還！

2 、尼布隆 B-2 型快速護航艦（ Nebulon B 2 Frigate ） Osprey 必須要不被摧毀。

次要任務

1 、摧毀阻撓者巡航艦（ Interdictor ） Harpago 。

加分任務

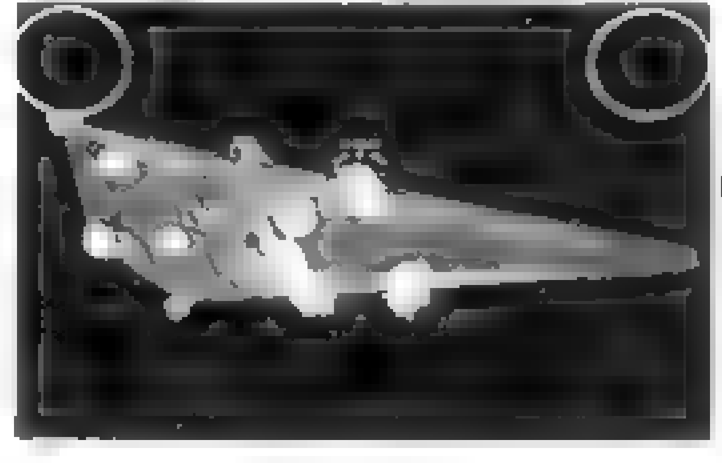
1 、摧毀所有的突擊砲艇（ Assault Gunboats ）。

2 、 50% 的鈦式防衛者（ TIE Defender ）完成任務。

任務過程

在這個任務中，原本配備的飛彈是魚雷，不過為了方便完成摧毀阻撓者巡航艦 Harpago 的任務，還是攜帶重型炸彈較佳！

躍進到這個戰區後，馬上就會遭遇到一大群的突擊砲艇對著自己猛攻，不遠處還有一艘阻撓者巡航艦 Harpago ，正準備要干擾您的任務！這時，得先把所有敵方的突擊砲艇通通解決掉，免得它放出飛彈來暗算自己。注意，這些突擊砲艇的飛彈極多，通常您的友機無法抵擋這樣的攻擊，很容易就會被幹掉。因此，如果想要一半以上的鈦式防衛者不被敵方摧毀，可能就需要一點運氣了！對了，維德大君的鈦式防衛者 Delta 6 ，將遠遠地躲在一邊，並沒有任何的危險，不必去擔心它！





敵軍的戰艦慘遭殲滅！

和友機一同纏住敵機，直到約 5 ： 30 分左右，我方的快速護航艦 Osprey 終於來了，這時，總部會要您和友機開始攻擊敵人的巡航艦 Harpago 【 OK ，馬上就命令友機前去攻擊巡航艦 Harpago 。 Harpago 號也將隨後派出 H-Alpher 和 Z Beta 的鈦式轟炸機，想要把快速護航艦 Osprey 號給解決掉。嗯，為了防止我方的



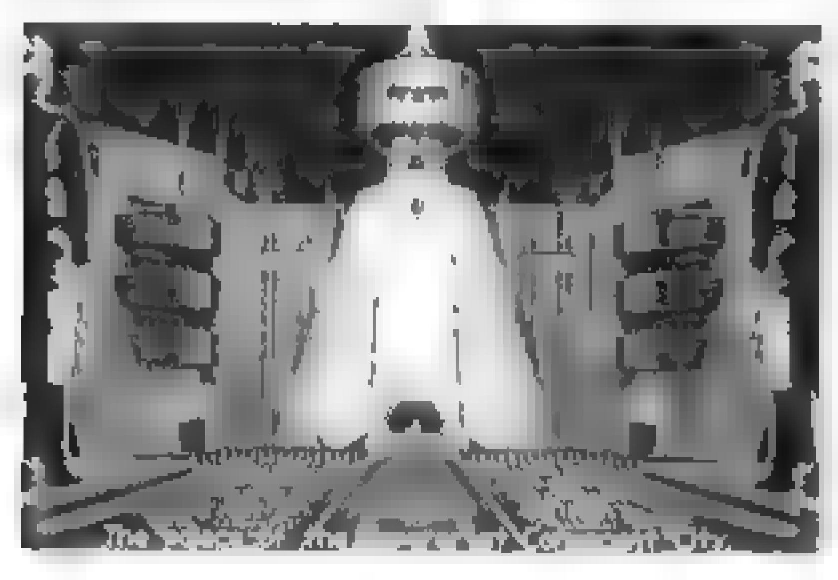
Osprey 號被它們損傷，總部會馬上命令您去摧毀這群轟炸機。當然聽從命令，立刻去把轟炸機群解決掉。接著，再和友機一起繼續攻擊巡航艦 Harpago，先把它的護盾打穿後，再使用離子炮癱瘓之，如此它就會乖乖地讓您一直打了。此刻，只要再等到其船體強度降到 50 以下後，丟下一顆重型炸彈即可終結它！

最後，把戰場上殘存的敵機清理乾淨，即可回到我方的快速護航艦 Osprey 號上去！

◤任務結果

我們成功地解除了薩林將軍所設下的陷阱，帶著維德大君安然抵達了快速護航艦 Osprey 號，同時也成功地摧毀了敵人的阻擋者巡航艦 Harpago 號！

任務5 拯救帝王



進入帝國最神聖的殿堂！

薩林將軍假借著援助攻打哈可人餘黨的名義，擁兵自重，其實是要圖謀不軌、背叛帝王！如今，薩林將軍竟大膽包天地，意圖從帝王所在的滅星者戰艦中，擄走帝王做人質！

為了拯救帝王，您必須要去偵察戰場上所有的船隻，找出帝王所在的艦艇到底為何，然後把它癱瘓掉！注意，索隆（ Thrawn ）中將會在您找到帝王後，幫助您救出帝王！

在這個任務中，您駕駛的是鈦式防衛者代號 Alpha 1，且是該飛行中隊的隊長。維德大君將會駕駛 Alpha 4，好監督任務的執行情況，注意！您必須隨時注意他的命令！

◤主要任務

1、護衛太空梭（ Escort Shuttle ） Haven 2 必須要被俘擄。

2、帝國級滅星者（ Imerial Star Dest ） Vanguard 必須不被摧毀。

3、改良型護航艦（ Modified Corvette ） Mescue 必須不被摧毀。

◤任務過程

躍進到戰場後，您就會發現帝王的帝國級滅星者 Majestic 號就在自己的旁邊，從 Majestic 號上傳來的無線電訊，可以知道帝國的叛軍已經佔領了 Majestic。約在 4 公里遠那兒則是薩林將軍的一架鈦先進式戰機，名為 Z-Alpher 中隊。

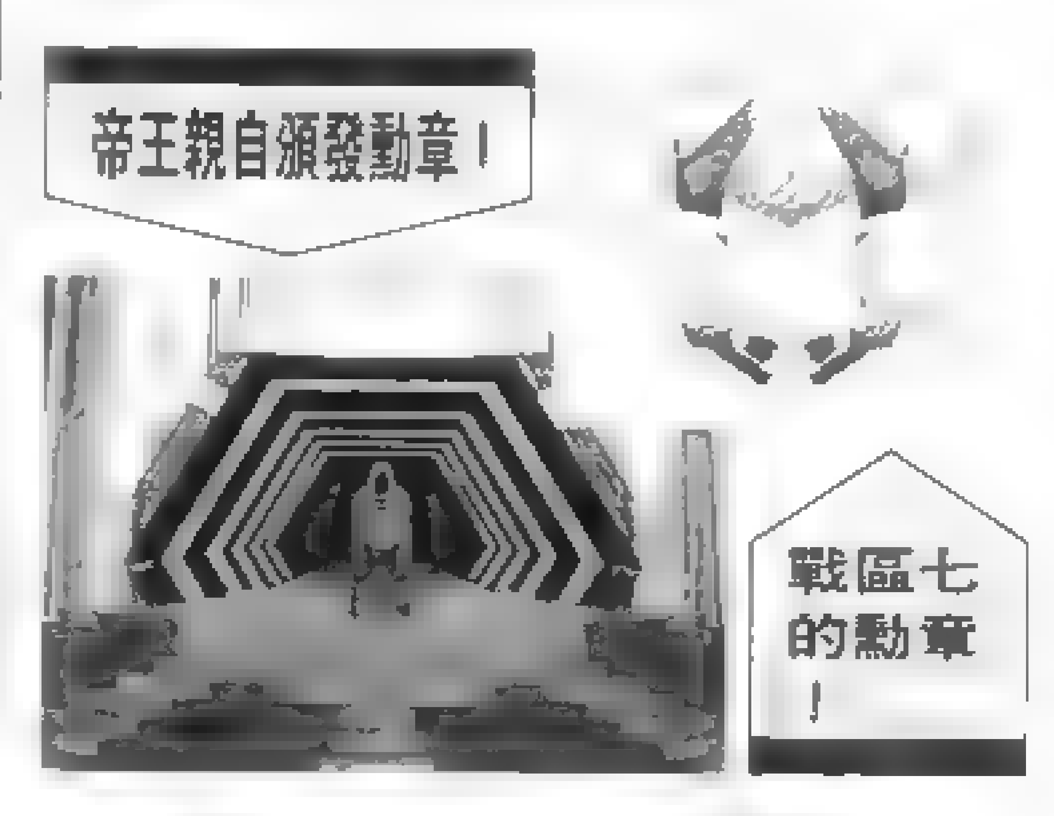
維德大君以無線電叮囑著自己，一定要去偵察所有的太空梭，以便能夠找到帝王的行蹤！此時，暫時別去管敵軍的戰鬥機群，先待在 Majestic 附近守候，一直等到約 0：11 分，以及約 0：16 分左右，果然從 Majestic 號裡飛出了六艘攻擊型太空梭，分別為 Haven 中隊和 Helicat 中隊。這時，趕快從後面趕上 Ha-ven 中隊，逐一偵察，帝王就在其中的一艘船上！一找到帝王（ Emperor ）後，馬上按【 Shift-I 】，要求友機放棄該艘太空梭（否則帝王很可能喪生的），您自己則是向該太空梭發射一枚加強型飛彈後，開始癱瘓之，記住記住，千萬不可讓它被摧毀了！

隨後，改良型護航艦 Mescue 號會出現，並且準備要登陸俘擄帝王搭乘的太空梭！此刻，您的任務可說是已經完成了一大半，再來只要把所有的敵機都解決掉，撐到護航艦 Mescue 號完成任務後，主要任務就圓滿達成了！

◤任務結果

您成功地解救了帝王，當然，也解救了整個帝國！雖然反叛者薩林將軍乘著混亂逃脫了，但是索隆中將已經從後面趕上、乘勝追擊了！帝國方面，也希望索隆（ Thrawn ）中將可以查出到底是什麼原因促使薩林將軍叛變的！

至高無上的皇帝帕裴丁（ Palpatine ）以及維德大君，對於帝國的新秩序終於又重建了起來，都感到十分地高興欣慰！另外，更值得一提的是，在過去所有的大小任務中，您的努力與成就不但令所有人印象深刻，更證明了您的飛行技術一流，稱得上是帝國有史以來，最偉大的飛行員之一！



帝王親自頒發勳章！

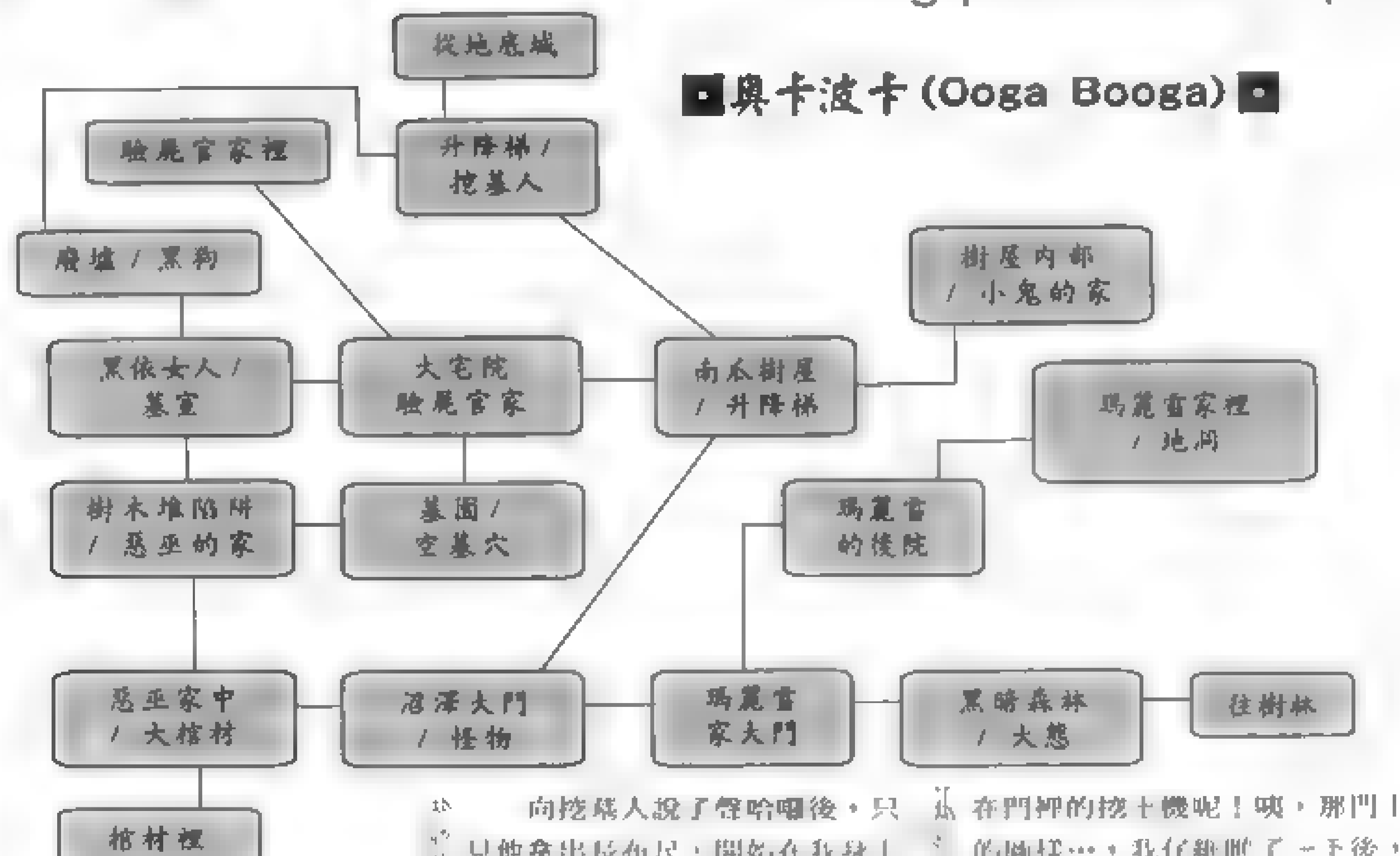
戰區七的勳章！

— END —



第四章 真正的醜八怪會出現嗎?!（Will the resl troll king please stand up）

奧卡波卡 (Ooga Booga)



哇咔！糟了…啊…，還好我在千鈞一髮時，趕緊拉住那挖墳人的鏟子，才逃過摔死的劫數！向他道了謝後，只見他一邊嘀咕一邊回去繼續挖墳的工作。我看了一下剛才那載我上來的升降梯後，就厚著臉皮過去找那挖墳人，希望可以了解這個奧卡波卡（ Ooga Booga ）到底是個什麼樣的地方…。

向挖墳人說了聲哈囉後，只見他拿出長布尺，開始在我身上量啊量的…。「喔，不不不，謝謝你，我想我暫時還不需要一個墳墓！」，我趕緊說明這是一個誤會。後來，他說了許多奧卡波卡的事，還告訴我他原來有一個很好的挖土機器，可以很快很有效地工作。（本來我就覺得奇怪，他怎麼用這麼小的一把鏟子，做這麼大的工程。）可是，自從那啟動挖土機的老鼠（ rat ）被殭屍小孩（ ghoul kids ）搶走之後，他只好慢慢地靠自己挖挖挖的，快要被氣死了。不過，他還是很驕傲地讓我參觀一下那放在門裡的挖土機呢！咦，那門上的圖樣…，我仔細瞧了一下後，只覺得這裡到處都陰森森的，連圖畫也一樣！

咻咻，咻是什麼？一個長相十分可怕的怪物（ boogeyman ）從地上爬出來，一付幾百年沒吃人了的樣子！看來，還是三十六計走為上策，快逃啊！（請注意：往後，只要玩家您在某一個地方待太久，這個怪物就會隨機地出現，應付之道只有一個，就是趕快跑到另一個場景吧！）

嗯，往東方走去，就看到一顆樹上有個南瓜屋，本來想上去看看的，可是那屋子下方有一隻

大蜘蛛在守著，只要我爬上去，就逃不過被吃掉的命運。

再往西方去瞧瞧，我看到幢建築物，而一個殭屍小孩正在整那髮型有點像愛因斯坦的驗屍官（ coroner ）。等到殭屍小孩邪笑著跑掉後，我走到屋前敲敲門，那驗屍官就緊張地叫我快些進去了…。哇，沒想到在奧卡波卡，驗屍官會怕殭屍，呵呵呵，真是天下大亂的地方。



需要他蓋章的公文還真不少

這時，驗屍官向我訴苦了，那就是他已經忍受了許久彎腰駝背，無法站直的日子，因為他的身上少了一樣東西：「脊椎（ backbone ）」，這東西就是被殭屍小孩偷去的！啊，看來，我得先幫他找到這一樣東西了。後來，我還想問他一大堆問題，只是，他有一大堆的公文要處理要蓋章，沒法子再繼續不厭其煩地一一回答我…。好吧，我想現在先去那個殭屍小孩的樹屋查一查好了！

回到樹屋那裡，我檢視了一下升降梯是往上還是往下，奇怪的是，當升降梯是往下的時候，乘上升降梯剛好可以到達樹屋裡呢！（如果玩家看到升降梯是往上的話，請離開此地再回來，直到升降梯是往下的再搭乘。）呵呵，果然，驗屍官需要的脊椎（ backbone ）就在這裡，另外我還找到了一個裝有腳的袋子（ the foot in a bag ）。我最好快些離開這裡，免得那殭屍小孩回來對付我…。再搭上升降梯回到地面，我就回去找驗屍官了！

同樣地，我敲了敲門後，驗屍官客氣地請我進去。咦，驗屍官的房子裡有另一個客人，可是驗屍官手裡拿個紅心不知在做什麼？喔，原來，他在幫忙那隻小怪物重新獲得自己的心呢！沒想到在奧卡波卡，內臟是可以這樣修復的…。事不宜遲，驗屍官想必十分希望自己的脊椎也能失而復得，我趕緊拿出那脊椎還他。驚喜不已的驗屍官立刻迫不及待地將它吞下…。果然，一下子的時間，他就可以站得好直好直、抬頭挺胸了！十分高興的他，立刻就送給了我一個箱子，說裡面是一種可怕的寵物（ weird pet ）。也許，這個禮物可以讓那殭屍小孩感興趣呢！

回到樹屋那兒，只見二個殭屍小鬼在屋子前，一邊吵吵鬧鬧地唱著難聽的歌，一邊把手裡的可憐老鼠當皮球一樣地丟來丟去，不但如此，還直嫌那老鼠一點都不好玩，千方百計地想要另個更好玩的寵物。真是…唉…孺子不可教也！什麼？他們的歌詞還真奇怪：「當那蛇形的樹枝指向下時，惡巫不在家；當那蛇形的樹枝指向上時：惡巫就在家！」這，這是真的嗎 ?! 等一下我要去試試看。



聽！小鬼們的歌謠大有文章呢！

嗯，我向他們打了個招呼，更發現他們是真的想要換寵物了，既然他們真的這麼想要如此，我當然就把手中那只箱子打開來，秀給他們倆瞧瞧那裡面的可怕寵物。呵，他們馬上就要求我把那箱子放在升降梯上，好讓他們拿到那個新玩具！後來，還提議乾脆我一起上去…。我才沒有那麼笨，上去了不就變成了他們另一個玩具了 ?! 嗯，我把那只箱子放上升降梯後，他們就興高采烈地去看那新寵物了，不過呢！看起來，那寵物好像不太喜歡牠的新主人，開始咬人了，沒多久，樹屋裡就鬧翻天了，開始劇烈地搖晃起來！

啊，搖著搖著，老鼠被搖下來了！「你會沒事的，小夥伴！我會照顧你的」，我安慰著小老鼠。嗯，還是趕緊把牠還給牠的主人～挖墓人吧！挖墓人一見到老鼠，立即就張開雙臂迎向自己的工作好夥伴，並且雀躍地開出挖土機，和老夥伴一起開始工作！對了，他為了謝謝我，給了我一把老鼠號角（ horn ），承諾說只要我拿出那個號角一吹，他即刻就會聞聲而來，為我挖出個洞，不論何時何地呢！

回到樹屋那兒，又看到那個殭屍小孩對著一只棺材不知在笑什麼？「喵…喵…」，貓咪哀叫的聲音讓我了解了一切，原來他們把一隻貓咪關在裡面，還說要去找一個真正的墳墓把棺材埋進去…。趁他們跑去找空墓穴的時候，我趕緊拿出鐵鎚和鑿子（ Hammer and Chisel ），用力地把棺材撬開，救出了那隻黑貓咪。

不用說，她當然很感謝我，於是很有情有義告訴我那醜八怪國王現在正被囚禁在惡巫的家中～那交錯倒下的樹木堆陷阱（ deadfall ）裡。她還把她那珍貴的九條命之一送給了我（ extra life ），真是一隻可愛的貓咪啊！

在奧卡波卡裡亂繞了一陣後，我終於找到了樹木堆陷阱（ deadfall ），（看起來像樹木堆，其實是由骷髏骨骸堆成的），確定了那蛇形樹枝是指向下的，也就是那可怖的惡巫不在家後，我就鼓足了氣吹響那老鼠號角，挖墓人果然守信應聲而來！

雖然他直問我是不是真的要，確定要挖那惡巫的家門口（顯然他也害怕那惡巫的），我仍然十分堅持，否則怎麼救那真正的

遊戲攻略

國王嘛！不久後，惡巫的家門在挖土機下，已經變成了一個大洞，挖墓人一完成了這個工作，立刻就喃喃地自說「我沒來過這裡！我沒來過這裡！」，然後就跑掉了。



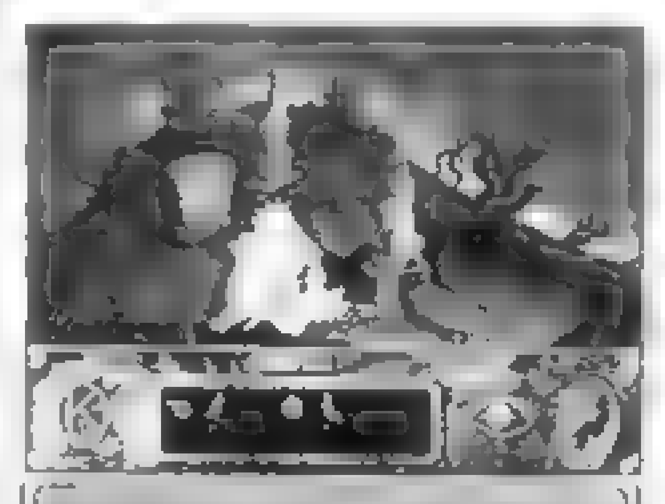
挖墓人的機器還不賴嘛！

嗯，沒多少時間了，我一下子跳入那洞穴後，就看到一個大棺材，上面又是鐵鍊又是大鎖的，想必裡面就是被囚禁的國王了…。只是，要怎麼打開這個鎖呢？仔細觀看那只大鎖，只見上面有好些個圖案，就好像號碼鎖上的號碼，只要順序上面大鎖就會打開。「骷髏頭、蝙蝠、蜘蛛」，這個似曾相見的圖案順序（在廢墟的牆上）在我腦中浮起，呵呵，果然，這就是密碼了！大鎖一開，我終於找到了真正的國王了…！

喔，不，那邪惡的瑪麗雪真是神通廣大，立刻就出現在面前，並且從容不迫地施法把我們倆人都關進了棺材裡，大鎖、鐵鍊加上，天啊！連惡巫的家門她都幫忙修復了，想要讓惡巫來解決我們，分明是借刀殺人嘛！棺材裡一片漆黑，還好有一隻螢火蟲在裡面…。國王與我互相簡短地介紹後，我想起瑪婷依德說過，那隻飛龍蜥蜴是國王小時候的保護者…。

嗯，也許那蜥蜴可以救救我們。我拿出飛龍蜥蜴給國王一看，他立刻告訴我，只要把他手上的寶石給飛龍蜥蜴戴上，蜥蜴就有力量可以救我們出去了…。不了，那惡巫就回來了，開始惡狠狠地直搖棺材，想要把我們弄出去吃掉，實在是太緊張了。我趕緊用鐵鎚和鑿子，將國王手上的寶石敲下來，戴在飛龍蜥蜴的頭上，牠馬上就聽從國王的命令，挖出了一個狹窄的通道，才化解了這個危機。

出了這個通道，就到了墓園裡，國王拿出一根魔杖（Wand）交給了我後，就把自己變成了一隻甲蟲，說這樣才不會被瑪麗雪認出來，比較安全。他也幫我變出了一件有帽子的風衣，要我趕緊穿上，躲避瑪麗雪的追殺！穿上了那件黑色風衣，我看起來就像瑪麗雪一樣邪惡，嘿嘿，這樣的確是安全多了。



國王與我正在墓園裡商討對策…

去找驗屍官，敲了敲門，他一看到是我，就緊張地拉我進去，跟我說瑪麗雪正在到處找我，要我小心一些。嗯，我告訴他我必須要去危險的沼澤那兒，不知道他能不能夠幫我的忙。話一說完，只見驗屍官在他的雜物裡東翻翻西找找的，終於拿起一瓶藥水交到我手上。天啊，那藥液的味道真是難聞地要死，它底是什麼東西啊？「脫葉劑（defoliant）！」，驗屍官告訴我那藥水的功用。嗯，後來，我又問了他一些問題，不過，他的公文仍舊堆積如山等著處理，我還是別打擾他好了。

走出這幢房子，我漫步到了樹屋那兒，再朝南方一走就是進入沼澤的大門，瑪麗雪的住處就在不遠處了。啊！那是什麼怪物？全身長滿了葉子，不趕快對付他，就別想活命了。對了，脫葉劑！我趕緊將那瓶藥劑拿出來，往沼澤怪物身上一噴，只見牠尖叫哀嚎著消失在我面前…。我向那株食人植物打個招呼，希望它能夠告訴我一些關於此地的事，不過呢，經過實驗證明，它唯一希望的就是以甜言蜜語引誘我靠近它身邊，好一口將我吞下…，我再也不會笨笨的去相信它說的任何話了！



不好！待太久讓牠聞到我了！（死亡畫面）

直直地往東邊走，一幢房子出現在我眼前…，想必這就是瑪麗雪那個壞女人的住所了。一路上，我身上的甲蟲～也就是國王，常適時地告訴我該如何如何，真是個好幫手。我按照他的話，快速地穿過瑪麗雪的大門，往東北方到房子的後院去，以免被那隻掌在鐵籠內的鳥子看見，而讓瑪麗雪發現我。到了房子後院，我移開樹枝，就看到了一個小洞，呵，被我找到「後門」了！我仔細研究那個洞，實在是太小了一點，沒有辦法讓我鑽過去，但是沒辦法，只好先去找找看有沒有工具可以把這個洞挖大一些了。對了，剛才我注意到瑪麗雪在那隻寶貝狗一往意到我就一直亂叫，真希望我以後要潛進屋內時牠不在家…。

對了，挖墓人現在都用挖土機在工作，他的鏟子應該是閒置的吧！我抱著一線希望，到挖墓人原先工作的地點，果然在門旁邊發現了那把鏟子，呵呵，拿下了，拿著鏟子的我，悠哉地到瑪麗雪的後院，小心地不驚動牠後，就用鏟子挖了個大洞，脫掉斗篷後進入屋內了…。

好像有腳步聲耶？！還是小心為妙的好，剛掀起地板的我，此時緊張地躲到地板下。果然，是瑪麗雪那個女人回來了，她



的小狗，竟然也跟著回來了，而且還惡狠地瞪著了我！完蛋了，要是我再讓那隻狗再繼續大叫下去，瑪麗安會不發現我才怪呢！看樣子，雖然我一向蠻喜歡狗的，不過，這麼醜又不討人歡喜的狗…對不起啦！只好讓你嚐嚐脫臭劑的刺鼻味道了…。還好還好，瑪麗安只注意到她的狗一直在打噴嚏，好像有點不對勁，沒注意到地板上有個洞！



臭狗！聞什麼聞 ?!

不久後，她心疼地抱著狗就出門去了。我呢，當然就趁機把地板掀起爬出來囉！嗯，瑪麗安的衣櫥裡不知裝了什麼…，我把最上面一層的抽屜拉開，仔細地尋了一番後，除了幾件有點噁心的衣服外，終於找到了國王要的東西！雖然很高興，但是別忘了，小偷得將殘局收拾好後，才能夠離開，否則豈不是露出了馬腳，讓人逮個正著 ?! 我將抽屜關上之後，發現地上還有一雙羊毛襪子，撿了撿，想想也許以後用得著就收起來帶著了。嗯，要我的找到了，這裡可不是再久留的地方，我趁著瑪麗安沒回來，趕緊從原路溜回後院去…。

鑽啊鑽地，我出了洞了，就拿起斗篷穿上，回到宮殿的入口處，也就是食人植物那兒。這次，它更狠了，只要我一想跨上前去，就會沒有任何生存機會地被它吃掉。可是，我想拿到那朵芳香的小紅花，這下該怎麼引開它的注意力呢？啊，餵它那隻雞…，對，我趕緊拿出那在樹屋內取到的裝有雞的袋子，拋向食人植物，它當然一口就津津有味地咀嚼起來，呵呵，我嘛，就趁它正嚼地不亦樂乎，迅速地摘起了那朵芳香的小紅花（ fragrant flower ）。

接著，想起還有一個地方沒去看看，那就是在瑪麗安屋子東邊的黑暗森林（ were-woods ）…。咁，那是什麼東西？一隻大的熊！我還不想這麼早死啊，趕緊想想應變之道，我趕緊拿出那顆銀圓球（ silver pellet ）裝到羊毛襪子裡，做成一個簡單的武器，用力往大熊身上K去！只見牠一聲慘叫就逃跑了。什麼？隱隱約約我看到樹林裡有好幾隻眼睛瞪著我，天啊，我怎麼打得過那麼多熊！？快跑啊．．



呵！沒想到我用這一招吧？

跑出了黑暗森林，終於可以喘一口氣了。走啊走的，我一直往東就發現了一道彩虹橋，穿過了橋再往西，我看到了一座城堡…。咁！那守衛死也不肯讓我進去，哼，沒關係，我不走大門走小門，沒輒了吧 ?! 進了城，我第一個就去皇太子的房內參觀，咁！怎麼有這麼多的樓梯啊？爬啊爬了好幾層樓梯（方向的順序是：右下、左下、下），我走到了右邊的木門前，一想開門，就有許多的麵粉迎面撲來，抖掉麵粉的我再開一次門，就進去了。

方間裡有個郝比特的雕像耶，我想看看雕像的底座寫些什麼，可是，好多灰塵在上面，看不清楚。拿出羊毛襪我擦了擦雕像的底座，再仔細瞧瞧…，嘿，原來房間中央的噴水池是個機關，要打開機關到另一個地方，就要餵郝比特吃甜蜜蜜的水果！可是，這兒哪兒來的水果呢？哎，柱子上多的是金葡萄呢！當然啦，我一個女孩子家，是不可能爬上把金葡萄從柱子上「摘」下來的，所以，還是趕快拿出鐵鎚和鑿子，叮叮咚咚地才能把葡萄順利地摘下來囉！

甜蜜的水果～葡萄一丟進了郝比特的口中，那噴泉中央就出現了一個大洞，那大洞是通往地底城的呢！可是，我對地底城一點也不了解，又不認得路，還是請一位道地的響導來帶我吧！嗯，拿出魔杖，我立刻將甲蟲～國王變回原來的樣子，同他一同跳下去囉！



嘿！我會牢牢記下開門步驟的

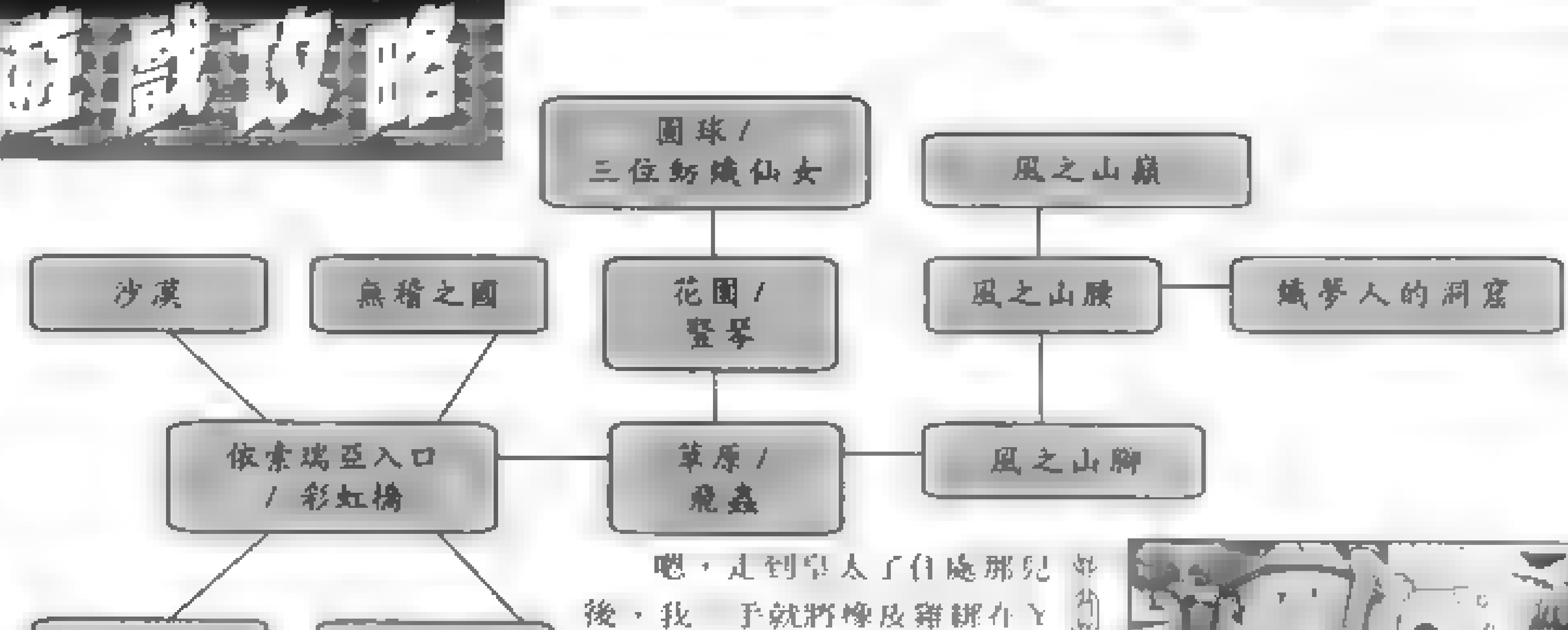
只見國王帶著我，穿過了重重，來到了大機械門前，他就迅速地在門上左拉拉、右拉拉…後，門就自動打開了。咁！一進入門後的機械室（ Mechanical room ）內，果然讓我們找到了假冒的國王…，這下子，看真正的國王怎麼來修理你……



第五章 索瑞亞的惡夢（ Nightmare in Etheria. ）

依索瑞亞 (Etheria)

什麼嘛 ?! 這群可笑的小動物們，居然就在皇太子的大廳裡開起會議，仟意地來判我…。咁，「欲加之罪何患無辭」，雖然



自個兒心裡十分地生氣不平，但是不可否認地，這下子我可倒了大楣了！要是我不想辦法把那顆月亮送回天上，恐怕是沒有什麼好下場了…，好吧！所謂船到橋頭自然直，我這個人是不會輕易認輸的，你們大家等著瞧好了！

被守衛架帶出了大廳後，我想起來，那蛇油商不是很想要那只神奇雕像嗎？嗯，我走到廣場那兒就見到了蛇油商像往常一樣在忙著…。我從從容容地從口袋裡拿出那神奇雕像（ magic statue ）送給牠鑑賞一番，呵呵！牠立刻就喜形於色，十分高興地回送了我一瓶紅色的成獸藥膏（ were-beast salve ）。不過，我實在不太清楚這藥膏的功用為何，也不知道該如何使用，怎麼辦呢？當然是問那蛇油商囉！咳，牠告訴我說，使用的方法十分簡單，只要使用某種動物的毛髮（ animal hair ）沾上藥膏，然後塗在自個兒的身上抹勻，稍待片刻之後，就會變身成那種動物了！好有趣的藥膏…

我想，得開始構思「送月亮回家」的計畫了，怎麼樣才能夠把它送回天上呢？又沒有飛機可以帶我上天，也沒有大砲可以把月亮發射回去…，發射 ?! 咦，也許我可以用橡皮筋之類的東西把月亮射回天空呢 ?! 那隻橡皮雞加上皇太子住處東邊的Y形樹枝 !? 呵呵呵，我想我可找到了一把超大型彈弓了…。

嗯，走到皇太子住處那兒後，我一手就將橡皮雞綁在Y型樹枝上，一手再把月亮放在橡皮雞上，咻地一聲，超大型彈弓幫了我一個大忙，月亮終於成功地被我送回它在天空的家了。這時，皇太子十分高興地出來恭賀我，同時把那名守在小門的守衛撤走了，這下子我可以無罪地自由離開這兒了，真是謝天謝地，萬歲！

出了城，我想我該去奧卡波卡（ Ooga Booga ）拯救蘿賓拉了！往東走去，過了彩虹橋再往西一直走，就到了黑暗森林的入口那兒，我知道只要過了樹林子，就是奧卡波卡了！可是，林子裡那隻令人討厭並且十分凶猛的大熊，我該如何對付牠，才能夠平安穿過樹林子（ were-woods ）呢？嗯，看牠的動作並非十分敏捷，也許我跑得快一點，牠就拿我沒有辦法了。想來想去，還是藉助那瓶成獸藥膏（ were-beast salve ）吧！

兔子跑得應該很快了吧！我在樹林入口那兒，先拿出兔毛（ jackalope fur ）放入成獸藥瓶裡沾藥，再按照蛇油商的指示，用藥膏塗滿全身。果然，不一會兒，我就成功地變成了兔子！迅速地，我立刻把握時間，衝向黑暗森林子的另一端，哇！從小到大，我從來沒有跑這麼快過呢！還好還好，有驚無險。還在喘大氣的我，回想起剛才那隻大熊被我不小心脫了褲子的窘像，呵，還覺得好好笑呢！


哇！這輩子我從來沒有跑這麼快過

哇，那是什麼怪物？全身長滿了樹藤直向我撲來！正當我手足無措之際，還好國王帝提斯即時出現，救了我一命。不過，他這一趟來匆匆去也匆匆，一下子也消失了，想必是趕著回去替薇瑞絲療傷了。我不敢在這裡多做逗留，趕緊就往西方走去，懶得再理那株噁心的食人植物，我推開了大門就往外走去。

走著走著，我看到了一個樹木堆陷阱（ deadfall ），以及一隻小貓咪。貓咪她知道我是要去闖妮斯呢！還告訴了我蘿賓拉的近況，哼，當她一口中，我知道了事情愈來愈糟了，不過，我也知道現在一定要先去一個地方－依索瑞亞（ Etheria ）才能夠求得援助！

往北方去終於，我看到了一個甲衣女巨在一座墳前哭得十分傷心的樣子。（千萬不要去看她長得什麼模樣，會嚇死人的！）不過，現在的我實在沒空管閒事，於是就再往北方走去，發現了一座被燒得不像樣子的廢墟以及一隻兇猛的黑狗正對著自己狂吠不已！牠是不是瘋了啊…，我想。

繞來繞去，我到了小鬼的樹屋那兒，呵，他們現在好像不在家，趁機搭升降梯上去看看有沒有什麼好東西…。結果，在木乃伊的手裡，我找到了一根大腿骨（ femur bone ）！對那隻饑山



的牢狗，這應該是個好禮物吧！趕緊，我由搭著升降梯離開了樹屋，回到了廢墟那兒。狗狗仍然對著咱家不懷好意地亂吠，我以德報怨，拿這根人腿骨去餵牠，果然不出我所料，牠的本性仍是善良的，只是長時間下來缺乏人的關愛，脾氣才變得如此暴躁。



喔，沒有狗會拒絕骨頭的誘惑！

原來，牠本來有個溫暖的小窩，主人一家就在這棟宅院裡過著幸福快樂的日子，直到…，自從那個邪惡的巫師，改變了一切（又是那個禍水），當那巫人大施妖法，使大宅院頓時成了冰冷的廢墟，主人身負重傷，只能騎著馬到處徘徊。女主人也終日悲傷地在主人的墓前哭泣，而牠—這隻忠狗只能獨守著家園，期待奇蹟出現。

說著說著，狗狗將牠啣的主人的徽（medal）給了我。我心想，這個徽章應該交給女主人—也就是方才看到的那位黑衣婦人，這麼有紀念價值的東西絕對是非她莫屬的。於是，我回到南方那兒把徽章交給了她…，就見她緊握著那只徽章在胸前，哭泣著離開了。那墓室裡，不知有什麼？我想進去一窺究竟，可是石門是深鎖著的。無能為力之下，我只好又開始閒逛了…。

到了樹屋那兒，只見那群小鬼又開始作弄那貓咪了，拿著點燃爆竹緊追在她後面，真是太壞了！還好，貓咪的動作夠快的，才沒被他們炸到。咦，地上有一根掉下來的爆竹，我撿起地上的那根爆竹（ firecracker ），腦筋一轉，這下子也許有辦法可以進入墓室了。

回到墓室那兒，我拿出爆竹插在鑰匙孔中，一下子就十分暴力地利用火藥將石門炸開了！進入墓室後，只見一具石棺上還刻有男主人和狗的雕像，想必這位主人一定很疼愛這隻黑狗了…。我打開石棺，發現裡面只有一顆骷髏頭（ skull ），這一定就是那位身首異處的可憐蟲最企盼能尋回的東西了。

嗯，好人做到底，我勇敢地站在路中央，不顧被馬踩死的危險，一見到那騎士朝著這兒飛奔而來，就趕緊拿出骷髏頭給他（注意，動作要精準快速，否則就會真的被馬踩死了）。只見他急忙的將自己的頭顱放在脖子上，恢復成一位英俊瀟灑的男士，我想他身上的詛咒終於被解除了！正在這個當兒，他心愛的人也脫離了黑斗篷下的哀傷，快樂地投向他的寬胸膛中，噢，一個又長又溫暖的熱吻化解了一切冰冷，加上狗歡呼的叫聲，多麼令人感動的大團圓畫面啊！



看！多甜蜜的重聚畫面呀！

他非常非常感激我（嗯嗯，這還用說嗎？），並且十分願意幫忙我解決我目前個人的難處，我沒什麼好求的，只求他能夠幫助我離開這個鬼地方，到達依察瑞帶那兒去，好去請教該如何救我那可憐的女兒薇薇拉…。嗯，他聽了之後，就拿出一把銀製橫笛（ silver fife ）送給了我，並且告訴我說，只要我一吹這把銀笛，飛馬就會立刻帶我到依察瑞帶去呢！

坐上了馬兒往天上飛去，果然不一會兒，眼前就出現了一美侖美奐的新世界，這兒，想必就是依察瑞帶了！由上邊那四座彩虹橋不知都通到那兒去，經過我好奇的測試之後，發現：右上方的彩虹橋通往城堡 Fadera，右下方的彩虹橋通往沙漠（ Desert ），左下方的彩虹橋通往奧卡波卡（ Ooga Booga ），左上方的彩虹橋則通往樹林（ Woods ）。

測試了之後，不但發昏了又死了，而且還覺得自己無聊斃了，花了那麼多的時間研究那些彩虹橋通往那兒…，沒啥用處。還是趕緊辦正事吧！我往東方走去，就看到一群飛蟲（ dragonette ）正在草原上（ meadow ）唱著歌，不知道它們在唱什麼，不過聽得不是很清楚。再往東去，發現前面是一座風之山（ The Mountain of Winds ），我努力地沿著曲折的山路往上爬，終於到了最頂端。

不知那個人洞裡有什麼東西?!（據略試試，是一種會吃人的…哇！）為了性命著想，還是到周圍看看吧，哦，那一棵樹上有點像南瓜的神仙果子（ ambrosia ），好像十分可口的樣子，不過它們生長的位置太高了，摘不到呀！不過，只要爬上一旁那棵樹的樹枝…，嘿嘿，十分輕易地就摘取到了啦！

下了山我再回到草原那兒，把那可口的仙果拿在手上，就引來了一隻飛蟲吸食，這次我總算聽清楚了她唱的歌，「ㄉㄡ、ㄙㄡ、ㄉㄚ、ㄈㄚ」…，還蠻好聽的！往北方去探探，我發現了一座花園，裡面立著一把豎琴，上面裝飾著一顆圓球（ gazing ball ）…。

我一時興起，在豎琴上就彈奏起方才飛蟲唱的曲調：「ㄉㄡ、ㄙㄡ、ㄉㄚ、ㄈㄚ」（在豎琴上，由左到右順序是1、5、6、4），咦，這把豎琴還會自個兒把未完的曲調奏完呢！此時，一陣…圓球…好





希望這三位紡織仙女能幫助我

命的我，開始仔細觀察那顆圓球，什麼?! 居然被吸進圓球裡去了…

裡面有三個婦人正在努力地紡織，我開口向其中一位打聽她是誰，她們自我介紹了一番後，告訴我如果想要救赫賽拉，我必須睡著，然後見到懶婦（Mab），才達夢幻之土（Dreamland）。就在我似懂非懂的時候，其中一位就揮揮手送我出去了！[illegible]的我，再度靠近圓球，想要問個清楚，但是她們[illegible]



喂，踏上彩虹橋到奧卡波卡去

回到依卡諾的入口處一彩虹橋那兒，我跳上了上方的橋，就滑落到奧卡波卡（Ooga Booga）的沼澤那兒了。出了沼澤大門到了小鬼的樹屋那兒，我往西方走去就看到了一幢屋子，敲敲門後一位衣著神似「吸血鬼」的男士走了出來，我向他介紹自個兒的名字～麥蘭妮斯後，他就親切地邀請我進去坐了…，想必他一定認識赫賽拉了。

一進入屋內，他就問我有什麼需要他幫忙的，我當然也就老實地告訴他，我希望能夠睡著，並且進入夢幻之土…。他一聽，就一口答應借我那口舒適的棺材，還直說他平常只要一躺在那裡面，就會呼呼大睡呢！雖然如此，我對那付棺材還是有點擔心，尤其是如果他像平常一般，把蓋子蓋了上去，我不就會窒息而死了？所以，我又請求他在我睡著時，千萬不能讓我有什麼差錯。他很爽快地一口答應，我也就謝謝他，跳上那口棺材，閉上眼睛，培養睡眠的情緒了…。最後，只見他還好心地把面巾蓋在我的臉上，好幫助我到達夢幻之土那兒…

這是什麼地方啊！？有一個奇怪的、壞掉的鐘…啊！那是什麼？！一個黑影在天空中！？我被驚嚇地掉入一個湖中，游啊游地，好不容易上了岸，出現在眼前的是一座白色城堡…。進入城堡中，一大塊冰向我慢慢飛來…。哎呀！那懶婦（Mab）居然被凍在這塊大冰中，天啊…太恐怖了…啊…

頓時，我被嚇醒了，腦中還殘存著懶婦在冰裡的可怖模樣！看樣子，我得趕緊回去依朵瑞蒂那兒，問問豎琴上圓球中的三位紡織仙女，這到底是怎麼一回事。事不宜遲，出了屋子，我立刻就拿出銀笛吹起來，[illegible]到了依朵瑞蒂。快步走到了花園那兒，像往常一樣，只要我在豎琴上彈奏「ㄉㄡ、ㄙㄡ、ㄉㄚ、ㄈㄚ」，再注視著圓球，就可以見到那三位仙女了。

我向其中的一位仙女述說著，她們原先要我尋找的懶婦，現在正被冰凍著，我實在不知道該如何才能夠救她。她們一點一滴簡單地告訴我，她們也不知道怎樣才能夠把冰凍懶婦的魔咒解除，不過！女神席瑞絲（Ceres）應該知道…。哇，可是席瑞絲被變成橡樹了啊，根本就不可能和我說話，除非我先救她，讓她變回人形…。當然了，如何才能救席瑞絲，想必這三位仙女也不知曉，在她們告訴我可以去試著找席瑞絲求救後，也就不再多說，揮揮手送我出圓球了。

好吧，我跳上右下方的彩虹橋，就到樹林（Woods）裡去了。[illegible]後，我回憶起，在希臘神話中，時常看在人們在羊角狀的東西裡擺滿著水果與鮮花，來表示他們的收成十分豐饒。嗯，[illegible]剛好有一[illegible]雕像手裡捧著羊角，我立刻試著把神[illegible]果子（ambrosia）放在她手中的羊角裡…耶！這個動作一完成，我就在她手中拿到了一顆紅石榴。看來，這紅石榴應該就是救席瑞絲的關鍵了…。

我趕緊往西方的橡樹那走去，見到了[illegible]在吹笛子休息，他[illegible]了仙女說過的話，那就是席瑞絲應該知道如何能夠解除懶婦[illegible]。嗯，我拿著紅石榴往橡樹上一擲，[illegible]席瑞絲脫離了[illegible]的魔咒，恢復成原本美麗的人身！[illegible]心愛的席瑞絲[illegible]熱烈的[illegible]喜劇啊（我好像變成和事人使了，旅途一路上都在救這個救那個，就是救不了自己的女兒啊，看樣子是好戲還在後頭喔）！



很好，又幫了一對有情人

[illegible]有任務在身，必須立刻趕去他方…。嗯，我也抓住機會，問席瑞絲，如何才能夠救出被冰凍的懶婦。她說，我必須先去到一個水晶杯，然後在那水晶杯裡裝滿充分的陽光，如此才能夠借助陽光的溫暖化解冰塊，而救出懶婦。嗯，原來如此。這時，只見她讓樹木長得更茂

瘤，讓土地變得更豐饒，我再問她關於夢幻之土的事…，她只告訴我說，我不能夠帶著任何物質（Physical Objects）到夢幻之土去，[illegible]關於[illegible]細的線索囉，她指引我[illegible]依索瑞帶[illegible]紡織仙女[illegible]

人好了[illegible]，我趕緊再次吹銀橫笛喚來飛馬，回到了依索瑞帶。不過，我暫時還不去找仙女們問如何到達夢幻之土。

首要任務是先找到一根水晶柱並且將它充滿陽光。依稀記得，有這種奇怪東西的人並不多，似乎…只有一個人會如此稀奇，那就是奧卡波卡的地精女，那個妖女！我立刻跳上右下方的彩虹橋到達奧卡波卡的沼澤，往東方走，[illegible]她的後院，確定她不在家，也就是那隻狗沒有在屋內亂吠後（如果狗在叫，就先離開大門，到別的地方如黑暗森林裡去繞繞再回來，直至狗不叫為止），就鑽入地上的洞內，溜進去囉！

[illegible]回來了，趕緊再藏到地板裡…。我稍稍往上窺視（藏到地板下後，再用滑鼠執行往上的箭頭指令，就可以看到以下所述的動作）[illegible]正在梳妝打扮，好像是為了晚上的某個大宴會吧，而她那隻笨狗，對著[illegible]

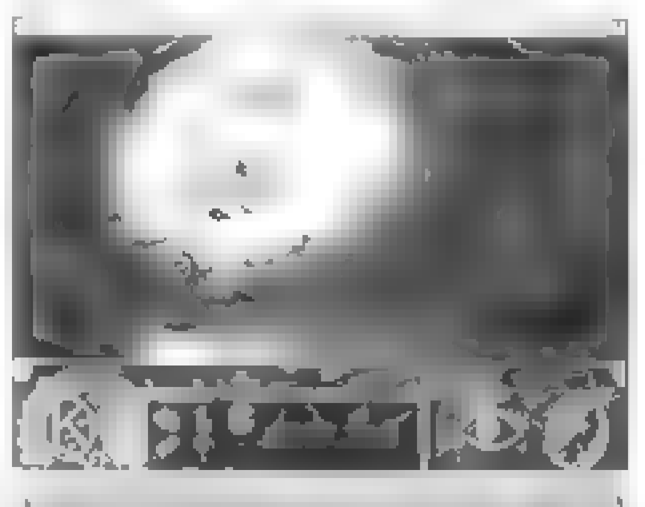
等她們走了，我趕緊撥開木板爬了出來，[illegible]櫃上許多水晶柱裝飾[illegible]，此地不可久留，我拿上拔了一根水晶柱後，就從原路鑽[illegible]，後面大狗[illegible]了，我想[illegible]
[illegible]，於是我[illegible]走到屋子的大門那兒，才使用銀橫笛喚來飛馬，回到依索瑞帶去。

回到了依索瑞帶，我想，要把水晶柱充滿陽光，只有到[illegible]沙漠裡的[illegible]那兒了。於是，我跳上右上方的彩虹橋，就到了沙漠之中的[illegible]那兒。[illegible]後往東[illegible]，就可以到達金字塔那兒，沒什麼好猶豫的，我[illegible]進入金字塔，就把水晶球捧在手心裡，讓[illegible]那雙眼睛中透出的光線照射，這下子，解救懶婦的必備之物～充滿陽光的水晶柱，就到手了。

現在萬事俱備，只欠東風，我現在該按著[illegible]的話，去找那[illegible]仙女問問看，該如何才能夠到夢幻之土去救懶婦[illegible]橫笛，我[illegible]飛馬，[illegible]依索瑞帶的花園裡，依照著同樣的訣竅，我見到了[illegible]位紡織仙女，她們告訴我說，這次如果我要去達夢幻之土，就必須去請求織夢人（dream weaver）幫忙，這世界上，也只有他能夠送我入幻夢之土了。她們還好心地[illegible]我[illegible]捕夢器（dream catcher）備用，以防[illegible]

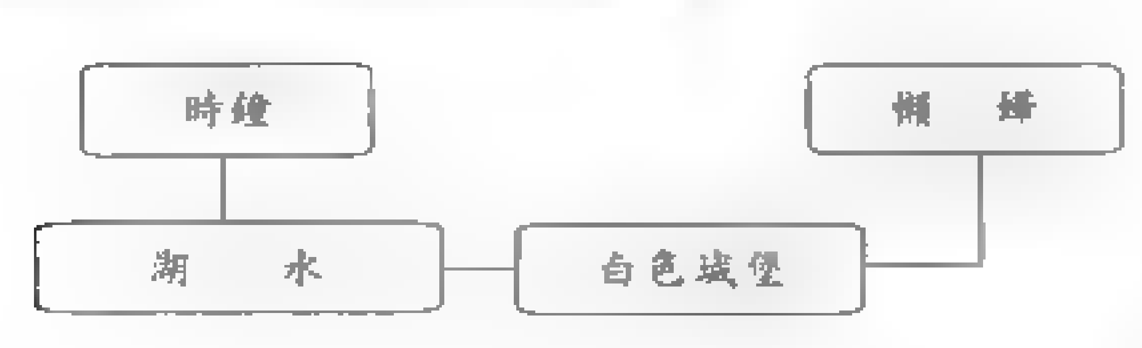

拿出捕夢器，看你還凶什麼?!

出了[illegible]，我就往[illegible]兒去，爬上了[illegible]洞窟裡，應該就是住[illegible]織夢人的家了，啊！[illegible]一團雲[illegible]，織夢人[illegible]了，雖然[illegible]十分[illegible]，我[illegible]捕夢器[illegible]，[illegible]。[illegible]，所以[illegible]被收服了，[illegible]都沒有[illegible]地，我終於進入洞窟，找到了織夢人…。只是他正十分專心地編織著各種顏色的夢境，[illegible]點都無視於我的闖入。「哈囉！嗨？」，我向他打聲招呼，希望能夠引起他的注意…。嗯，只見他稍稍地轉了個頭，[illegible]後就又愛搭不理地繼續他的工作


織夢人？哈囉?! 理我一下嘛！

不過，我[illegible]他[illegible]捕夢器給他 SEE SEE，[illegible]他[illegible]地回應我，[illegible]多麼[illegible]！這下子，他以後就不會再受惡夢的騷擾，可以睡個香甜的大覺了。我向他述說了事態的嚴重性～懶婦正被那女人[illegible]在夢幻之土後，他立刻就現場編織了一塊夢幻魔毯（dream tapestry）給我，[illegible]懶婦[illegible]

夢幻之土 (Dreamland)



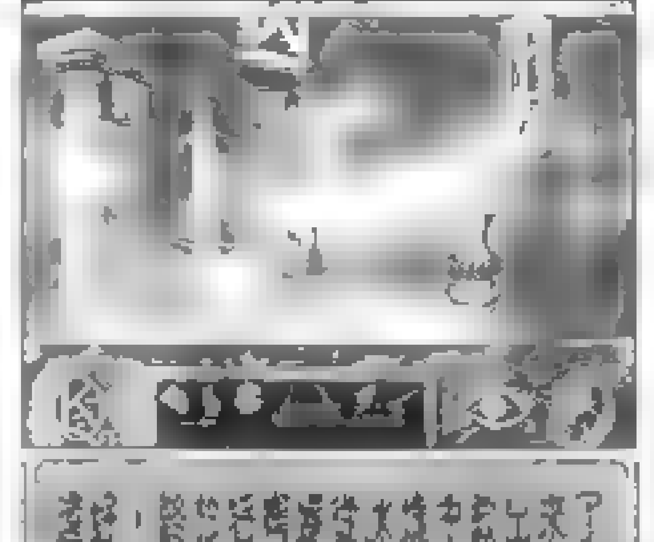
再遲就不好了，[illegible]，我乘上魔毯，[illegible]往夢幻之



[illegible]出發了。一到了夢幻之土，只見一團黑色的惡夢凶狠狠地向我襲來，十分飢餓難耐的樣子，織夢人的話還尚在耳際，我馬上把捕夢器擲向那惡夢，頓時，只見那織夢人的惡夢和夢幻之主的惡夢糾纏在一塊兒，打得你死我活，難分難解。所謂識時務者為俊傑，不趁著此時開溜，還等什麼時候。

啊，果然又掉入了湖水裡，好吧，再次展現我的泳技，游啊游地終於上了岸。一進入了白色城堡，就見到了被冰凍的悍婦，我趕緊拿出那水晶柱，利用裡頭溫暖的陽光照射著悍婦，慢慢地，她身上的冰塊就融化了，悍婦醒了！「妳是誰！？」，想當然耳，她還在驚嚇中，我告訴她[illegible]切的來龍去脈後，她除了十分氣憤趟麗雪那個壞女人的所作所為外，也很願意幫我的忙。

她告訴我，我得再去找歐比旺（ Oberon ）和娣坦妮亞（ Titania ）才行，而他們夫妻倆應該可以在風之山脈找到，說[illegible]


哇塞，終於從湖水中爬上來了

[illegible]裡，她就送了我一條神奇韁繩（ magic bridle ），然後，就送我離開夢幻之土了。好吧，這下子，我得想辦法到風之山脈去了。也許，那白雲馬可以助我一臂之力…。

我先爬到風之山上，趴著山[illegible]好（[illegible]），站在神仙果子旁邊的缺口那兒），等到白雲馬一出現，就把神奇韁繩往牠脖子上一套！這樣子，就[illegible]，[illegible]地載我往山頂上去了。正在我們飛行的途中，那愛調皮的[illegible]出現了，嚇地我從馬背上摔了下來，還好是落在草原上，否則，這條老命恐怕就又要丟了。

[illegible]當我想要罵[illegible]如何胡亂嚇人時，好像已經有人代我教訓起牠了，哇！過了不久，又有更大的角色出現了～那就是一位風之使者，他[illegible]到來，就問我這到底是怎麼一回事，唉，我又免不了一番口舌，告訴他這樣那樣…。雖然整件事情有點複雜，不過，[illegible]，現在我是來找歐比旺和娣坦妮亞幫忙的！


哇！想必這兒就是風之山脈了

[illegible]，他[illegible]，[illegible]那[illegible]位仙人…。過了一會兒，終於見到他們夫妻倆乘著飛人翩翩而來到，又是一番口舌之後，他們[illegible]幫助我，接著就匆匆地離[illegible]，[illegible]有我的女兒薩[illegible]啊[illegible]。喂！喂！，等[illegible][illegible]，[illegible]下了，我被[illegible]在[illegible]風[illegible]…。




第六幕 預備，瞄準…碰！（Ready，set…BOOM）！

只見[illegible]假國王在地上死纏活鬥的…。「抓他！薩賓拉！」「不！抓他！」，二位都口稱自己才是真正的國王，[illegible]我[illegible]怎麼辦了…。我拿出以前國王給我的魔杖，按一下把手將頂端的字母T（ True ）變成F（ False ），準備好攻擊那冒牌貨…。可是！誰是真的誰是假的啊？我可被搞糊塗了。

嗯，開始仔細回想國王的特徵，對了！真正的國王的眼睛是紫色的，而那綠色眼睛的人想必就是冒充者了！分辨出來誰才是貨真價實的國王後，我拿起魔杖就往假國王身上K去…。「啊！」，只聽到他一聲慘叫，就變身成…什麼！愛德格（ Edgar ）?!怎麼會是你呢？「愛德格？歐比旺與娣坦妮亞的兒子，你在這裡做什麼？」，連國王也十分驚訝！「薩賓拉？我們怎麼會在這裡啊？」，愛德格也不知道到底發生了什麼事。天啊，情況真是一陣混亂。


哇！使用魔杖對準假冒的國王

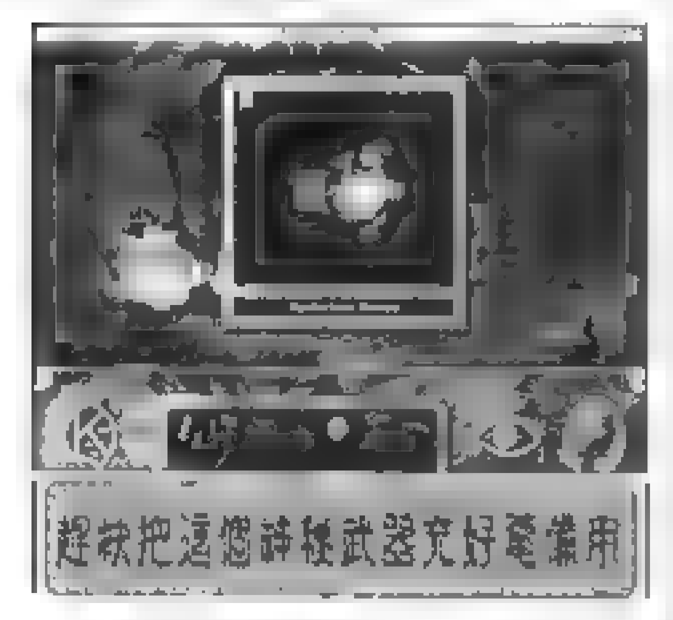
「[illegible]！」，趟麗[illegible]她一貫的作風～狂笑了幾聲後，就施法將愛德格送出了門外，把真正的國王打昏，並且得意地要給我一個特別的禮物～送[illegible]個[illegible]。天啊，這個女人的心腸也太狠了點吧！

就在這時，愛德格騎著飛馬到了風之山脈那兒，找到了[illegible]妮斯，並且急著帶著她飛到了[illegible]卡波卡那兒…。歐比旺、娣坦妮[illegible]悍婦也趕到了火山口[illegible]，共同協力織了一張網，以防火山突然爆發，傷及無辜釀成不幸。

咦，我發現這火口的[illegible]有硫[illegible]，就拿起錘子朝觸上一挖，[illegible]



被我成功地挖出一個大洞！鑽出了洞穴往北方走去，我想起來，以前國王就是從這裡打開大臉鐵門進去的…。「左眼、右眼、鼻子」，我記起以前國王動手開機關的順序，在門上依樣畫葫蘆，果然，門就應聲而開了。



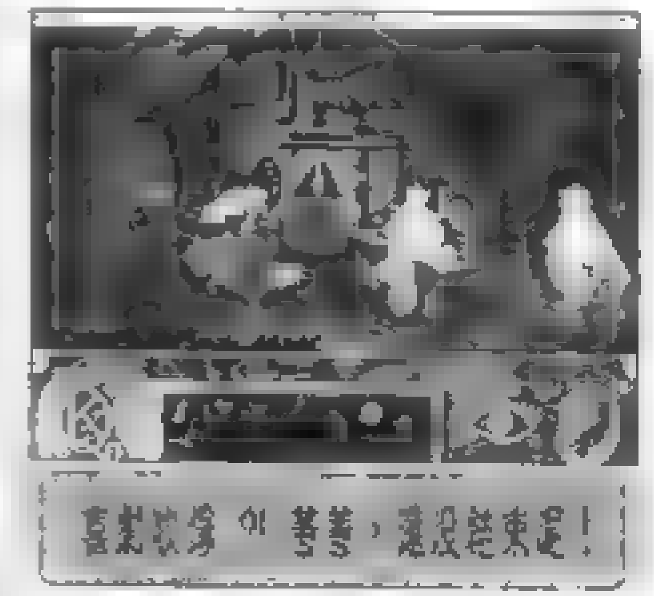
趕快把這個神秘武器充好電待用

進入機械室（ mechanical room ），就看到左邊牆上有個插座，我趕緊拿出那神秘武器（ Mysterious Device ）插上，開始充電。

眼見國王仍然昏睡著…，都什麼時候了，得快想想辦法？喔，我把那芬芳的小紅花（ fragrant flower ）放在國王的鼻子前，果然有效，他漸漸地甦醒過來了…。喔！他一醒來，就趕緊跳上那個控制火山的椅子，又敲又打的，努力要關掉火山繼續活動的開關…。天啊，眼看火山就快要衝破那層網而爆發了！還好還好，國王終於即時解救了大家的性命！

[註]：如果這時您手上沒有這朵小紅花（從沼澤的食人植物下採到的），那麼，將神秘武器插上插座後，請趕緊跑出機械室，這樣就可以看到一朵花正在那兒生長…。此時，馬上用鑿子將牆上的石頭搖鬆，然後只要等石頭掉下來，就站上石頭去摘下那朵花！花到手後，盡快再次打開大臉鐵門回到機械室裡去，讓花的香氣喚醒國王，好阻止火山的爆發…。

就在國王和我正高興的時候，「母后？啊…」「蘿賽拉！我的女兒！」，我們母女倆終於團圓了。「真是對不起，我不是故意的，我看到一座城堡，然後就…，愛德格他…」「愛德格？」，母后一聽到我提到愛德格的名字，就有點曖昧地將我推向門口那兒，我一眼瞧見門口站立著的正是愛德格。嗯！太好了，現在大家都平安無事了…。說時遲那時快，瑪麗丐又出現了！



喜劇收場？哈哈，還沒結束呢！

「離她遠點！我不會再任妳擺佈了！」，愛德格正氣凜然地護衛著我們，毫不屈服於瑪麗丐。被激怒的瑪麗丐聽到此話，假裝失意地離開…，誰知道她是要突襲，還好，愛德格早知道她有這招，與她展開了一場決鬥！「砰！」，太好了，愛德格給了瑪麗丐重重的一擊，她完蛋了！什麼？[illegible]徹底失敗，而沒有設防的時候，她這個小人，立刻抓住機會…，[illegible]「[illegible]愛德格…[illegible]」

[illegible]牆上那個已經充好電的神秘武器，用力往瑪麗丐身上一丟，嘿！看妳變成了嬰兒還能不能夠神氣地起來，哼！



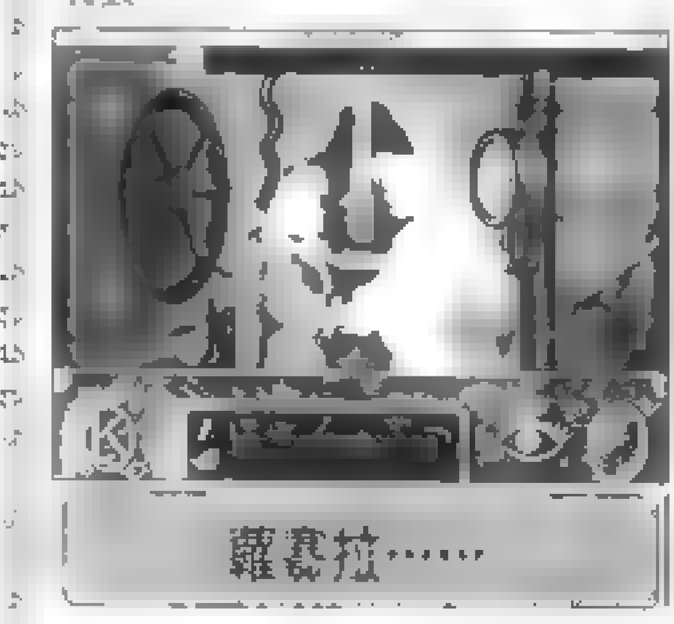
本人駕到！來嘗嘗我的新型武器

愛德格…[illegible]，不能有絲毫[illegible]，[illegible]要魂歸西天極樂世界了。我馬上拿出生[illegible]送我的[illegible]（ extra life ），[illegible]愛德格[illegible]還好，及時喚醒了他…。這時，只見娜坦妮帶與歐比叶也跑了進來，與兒子高興的團圓，真是太好了。這時愛德格忙著和爸媽解釋自己的情況。不過不用他說，大家也都了解他的所作所為都是被瑪麗丐逼的。瑪麗丐不但想要控制他的軀體，更想完全控制他的心智，甚至要他相信她是他的母親…，真是太可怕了。

[註]：在這一段遊戲裡，必須動作快速，尤其一定要將性命趕緊給愛德格，否則，您將看到娜坦妮帶與歐比叶傷心地失去兒子，最後乘著黑天鵝、抱著嬰兒瑪麗丐——也就是娜坦妮帶的妹妹，也[illegible]回去。

「啊，瑪麗丐，我親愛的妹妹，一定有什麼可怕的事在妳身上發生了，妳才會如此的。不過，現在一切都可以重新來過了…」，娜坦妮帶對有如一張白紙的嬰兒瑪麗丐說著。

「蘿賽拉…，都是我不好，是我引妳來這個世界的，還有[illegible]命綁架妳到地底城去，但是，相信我，那絕對不是我自願的！」，愛德格誠懇地對我說。「我知道，不過，現在可以請你帶我去看看那座城堡嗎？[illegible]，那是我來這[illegible]的目的…」，我說。「當然！[illegible]」，乘著白天鵝，我們倆飛上天際，往那座美麗的城堡飛去…



蘿賽拉……

[illegible]



單人模式完全攻略（中）



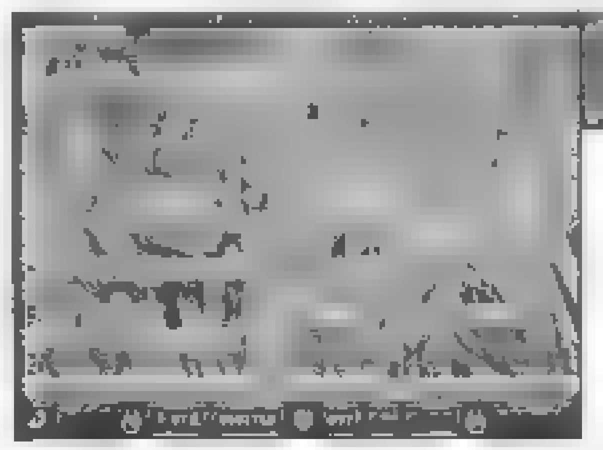
Level 51

[illegible]後站於1處，快速飛出[illegible]，轉身到左方吃[illegible]所有金塊，再跑到2即可過關！（注意：[illegible]不可再移動，立刻飛出！



Level 52

[illegible]1處最易被敵人逮到送命。在吃左方的金塊時要注意，若1處敵人太多，[illegible]，[illegible]2[illegible]鑰匙，打開3的門即可過關。



Level 53

在1和12處是"[illegible]"[illegible]不要在下方有敵人[illegible]

[illegible]2和4[illegible]



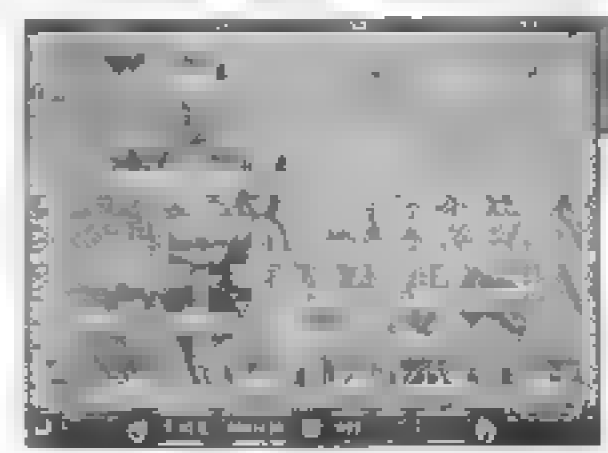
Level 54

[illegible]幾關太過簡單，[illegible]這一關不小心應付，保證玩上十次也不見得會過關。

先拿取1處的[illegible]，跳下把2這排的金塊吃光，如法炮製，把3、4、5、6排的金塊全部吃光，往[illegible]在4這排[illegible]次[illegible]敵人[illegible]動。在6處的[illegible]可挖，要好好利用。在5處[illegible]了再跑出[illegible]。

往右跑，跳下後，立刻拿取8處的[illegible]，並把7這排的金塊全部吃光（一定要吃光，不然不易過關），[illegible]

轉身跳下，把9處附近的金塊吃完，這時敵人應快掉下來了，手腳夠快的話，還是[illegible]到右方[illegible]，[illegible]不要把自己困死在這裏。往右直衝，爬上梯子，[illegible]10處拿取鑰匙，[illegible]路往下吃，把11、12排的金塊全部吃光。接下來，運用靈活的反應設法由[illegible]10處[illegible]13處[illegible]過關！



Level 55

這關有五個敵人，[illegible]仍在於這五個敵人[illegible]"[illegible]隊行動"，比較[illegible]到1[illegible]2處



，把3、4挖掉不就好了嗎？



Level 56

在1處拿取炸彈，炸開右方磚塊，拿取2的梯筒，往左跳出。3、4、5則如法泡製。往上走到6處，吃掉金塊後不要急著離開，站在這等所有敵人在左方聚集完成。

往下直走，到6-1處，向左拉著單槓一路吃到7，跳下後再往右一路吃8、9等金塊。再跑到上方把10吃掉即可過關。



Level 57

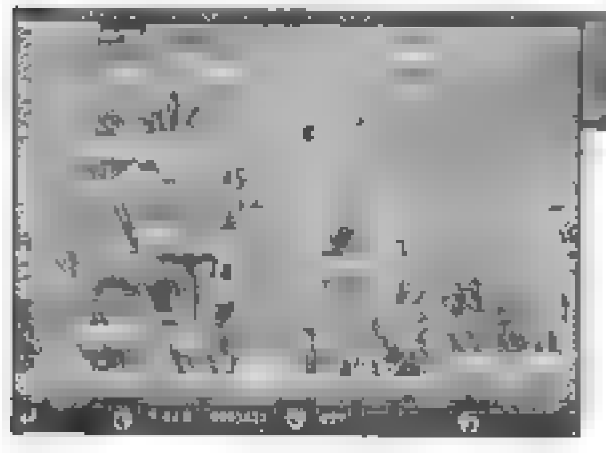
這關很簡單，如果你照本攻略玩的話。1處的洞穴是本關最重要的地方，只要你在每次危險時，躲進去在此有耐心的窩心一段時間，所有敵人便會乖乖的聚集到右方的梯子頂端。當吃大部份金塊後，該如何吃到3處的金塊呢？不要用挖洞，讓敵人冒出，再帶下3處金塊的方式。因為一來敵人分散，應付不易，另方面若5處的金塊還沒吃，而不幸敵人從此處冒出那就傷腦筋了！

正解應是在2處放個炸彈，炸開後，往右走，便可爬上梯子吃到3。切記本關可在不挖一個洞的情況下完成，至少在最後吃到3後再挖。若在遊戲前期挖洞導致敵人從4或5冒出來，只好重來了！



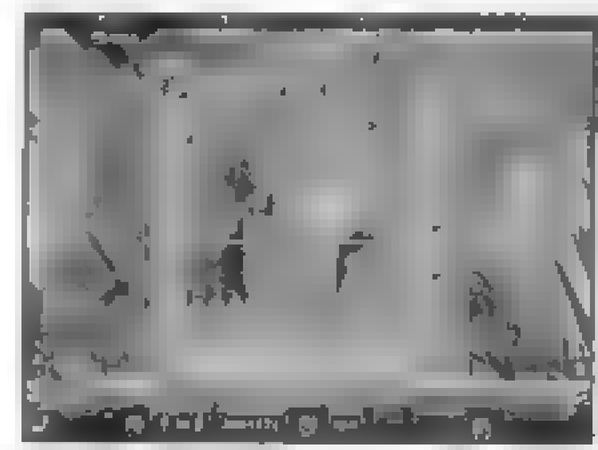
Level 58

記得先到左方吃，以免敵人落入1處不好處理。來到1，撿起炸彈放於2處，炸開後跳下便可吃到3處的金塊了！



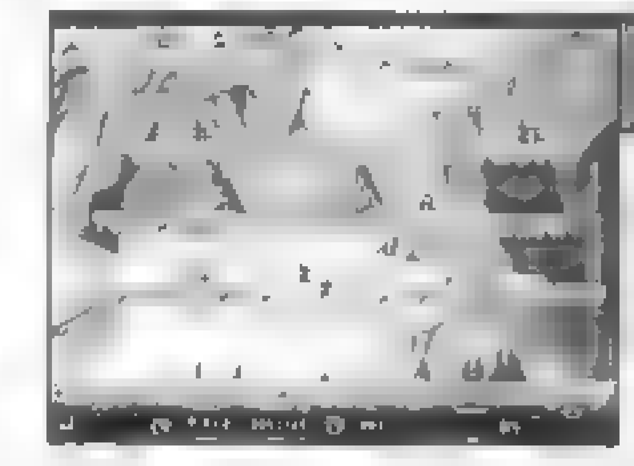
Level 59

這關比較棘手的部份在左方，當敵人在1處時，跑到5處，先把 4 挖掉，再把炸彈放於5處，便可把敵人送上西天，吃到2和3。左方按照a→b→c→d的順序即可。



Level 60

把1處金塊吃了後，走2處爬梯後，再上3處吃掉了。當吃到左或右任一個從下方梯旁被帶上來的金塊後，便可毫不猶豫的到另一個跳下去吃。因為過關處在 4 或 5



Level 61

本關滿有節奏感的。一開始先躲入1的洞穴中，所有敵人會落下至最下層，而且應會聚在左方。在右邊還剩不多時，離開1往右直衝，到2處吃金塊。接下來到3處撿那顆炸彈，放於4處，然後趕快跑到3處等。炸開後，快跑去把5吃掉，然後爬上0處等（[illegible]：若敵人快爬到2處時，快爬至0處，敵人在2處後便會往右走了！）

待平靜下來後，把6和7吃掉，然後在最底層等敵人都下落後，到左方如法泡製即可！



Level 62

這關有點煩人。要訣在於拿取[illegible]把大多數敵人限制住行動。然後一路路地把金塊吃完即可過關。但若敵人過近時，善用「單槓跳下」可以救命！



Level 63

由於等一下到了右方之後難以回到左方，所以開始左方一定要吃



得乾淨。把1、2吃掉，往右跳下，再依次把4、5吃掉。注意此時有敵人逼進，只能挖一個洞，不可挖太多洞讓敵人從右方冒出，若如此就無法過關了。走6拿取繩索，這時右方敵人也快來了，縱身從左方跳下。記得剛剛拿取的繩索不要在此時用掉！等兩個敵人都落入最底層，或是你已有把握時，往右走到4。

連續把7、8、9挖掉，快跑到10的右方，把繩索放在10，向右跑等敵人上鉤！接下來，應該不用再說了吧！

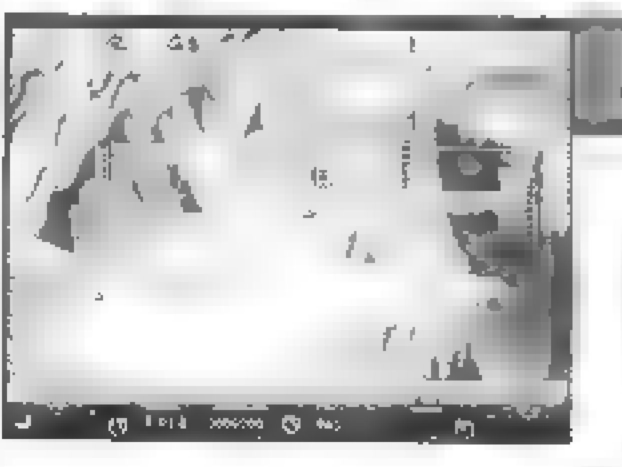


這關有點花時間喔！一開始要沉得住氣，先設法把所有敵人都陷住，先不要吃金塊。把W、X挖開，再挖掉Y，使可吃到1，挖掉Z便可跳下脫身。（注意在甲處只能挖兩洞，切記讓敵人全部從上方冒出，否則便無法過關！如果一開始來不及跑到甲處挖洞，先到乙處等所有敵人往右移動到底後便可趁機到甲挖2個洞了）。

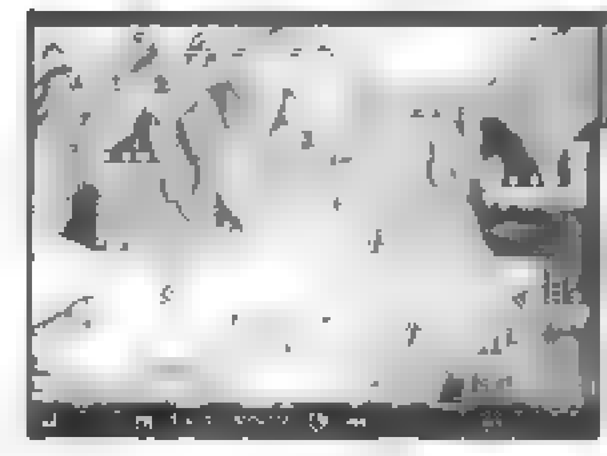
脫身之後，同樣由丙到乙，看看差不多時，快速到甲處佈下陷阱。當敵人中有一個中了陷阱後，仍要再挖數洞把另一個敵人送上西天。

接下來，直跑到2處，等所有敵人聚到右方盡頭後，到左方挖去a、b，跳下後挖d，便可拿到5，挖f跳下脫身。為了佈置，仍須到2再等敵人來襲。差不多時迅速衝到4，佈下陷阱，站在6等。這時時間要抓得準。當最前方的敵人快下樓梯時，迅速挖7，等敵人中了4處的圈套，立刻由7跳下。同樣的方式，挖a、b、c可取得3，再先到2移下，走6佈下陷阱。

到了最後只有一個敵人啦！從容的吃完所有金塊吧！



本關是喘氣關。用兩個陷阱把敵人逮住吧！

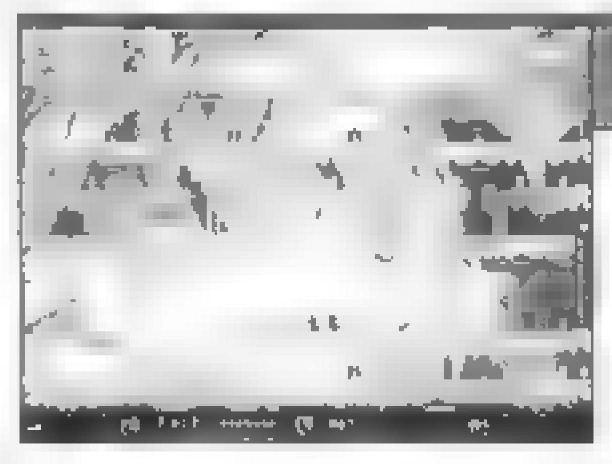


拿取1處的繩索，到2處挖個洞，等敵人落下後，在他頭上佈下陷阱，然後迅速往左跳下，敵人便會被逮著了。撿取了3處的繩索，於4處挖個洞並把陷阱佈於其上。接下來……拿取5處……6處……最後一個敵人。

到7處拿取炸彈，放下點燃後立刻爬至8（注意不要掉到右方，不然就要重來了！）炸開後迅速進入挖掘其中的金塊。

到甲處拿取那裏放有上方其兩顆炸彈，於甲點燃炸彈後……顆，然後再快速的進去吃金塊。

左方解決後，接下來是右方啦！要注意的是，4個標有@符號的地方都是空心磚，所以要吃到中間金塊的方法，是只挖a、b跳下後，從S處降至市垣即可。



上方……方的樓梯……後，……拿……方的繩索並佈下，然後迅速向左（當然是等左方敵被引往後）去。本關最要緊的一點，就是不要挖任何洞，因為敵人冒出處恰是要過關處。吃完所有金塊後（過程中請善用1、2處來牽制敵人，和他們玩捉迷藏），往過關之門很容易會被敵人抓住，因為突然又冒出了許多怪了。此時善用5的梯子……可以把敵人全……（a……d）。



……關最難的……份在右下方。在5處點燃炸彈（點燃之……，先把下方的敵人引到左角），跳下後，到4處再點一顆，由於1、2都是炸彈，所以等所有敵人聚於1的左方時，……3點燃便可過關了。





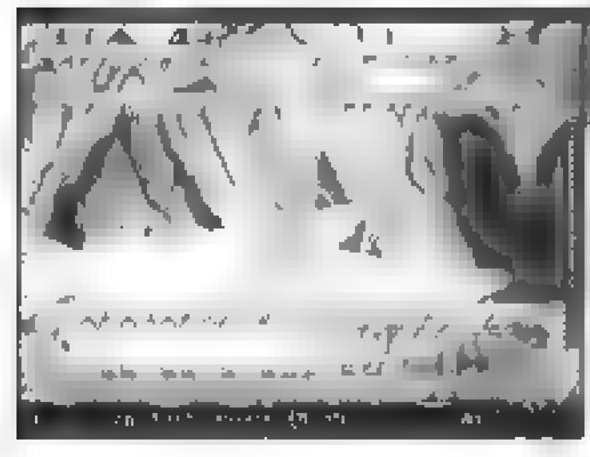
Level 69

本關在1、2、3、4都埋有炸彈。一開始不要拿3-1的炸彈，這是過關用的。拿取2處的鑰匙，吃完所有金塊後，用炸彈炸開3-1，打開綠門即可過關。



Level 70

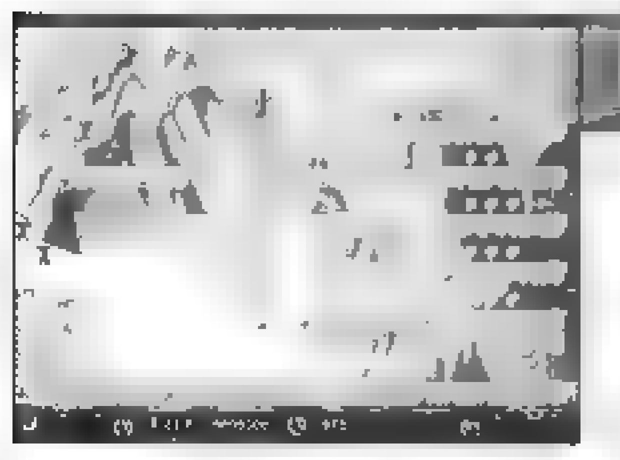
3處必須在1處點燃炸彈才吃得。在點燃2的炸彈前，記得吃一旁的金塊了。



Level 71

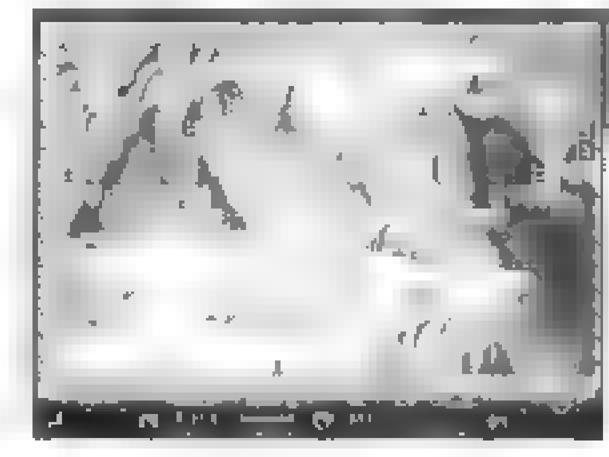
這關不容易！開始往下落到底後，再往右拿取1號吊索，在2的稍右方佈下，拿取2…依次把7個吊索都佈好並逮到敵人。8減7等於1，還有個敵人，利用機會穿越他或到左方，拿取8處的吊索，並且佈下。當八個敵人都被逮住後，就可以從容的活動了。（把其他吊索先佈好！）

到9處拿取並點燃炸彈，注意標有"b"處全埋有炸彈。炸開後，到上方吃掉金塊，而在同時，下方的敵人也從上方冒出。這時手腳要快，利用@處的空心磚把所有敵人引到底層（注意自己不要掉入，掉下就要重來了）。要訣在於到頂端等著，當敵人接近到S處時迅速向下移動即可。注意若有方金塊被敵人帶在身上時，不要把敵人引下去，不然大概又要重來了！



Level 72

這關沒什麼學問，先拿取吊索把五個敵人都吊住，即可從容的吃完所有金塊過關。注意佈置吊索要花上2-3秒的時間，不要在敵人快接近時才做。也不要想一次就解決所有敵人，時間上根本來不及。若只有左方的一個擋道敵及誘敵。另一個注意之處，右方完全沒有可挖之磚，所以避敵之法，一旦身陷很難有，等所有敵人快接近自己時迅速往上爬到上方，很容易，再快步向左跑即可。



Level 73

本關考驗您手指的反應。完全沒有可挖之磚，磚頭剛好有一個敵人和三個吊索。運用您的機智，拿取三個吊索把三個敵人吊住，便可從容的吃完所有金塊過關！



Level 74

先用兩個吊索吊住兩個敵人。拿取1處的炸彈，放於2點燃炸開，往右方吃金塊。拿取3處的球筒，必要時用一用。當敵人離你有一段距離時，不要猶豫，立刻衝到底層拿取4的鑰匙。5處會出現梯子，把門打開便可以順利的過關了。



Level 75

本關共有四個敵人，也有四個吊索。若能用四個吊索將所有敵人拔住，是最好的解法，但由於只有一個金塊及一把鑰匙要拿，手腳快一點倒也不必如此費事。

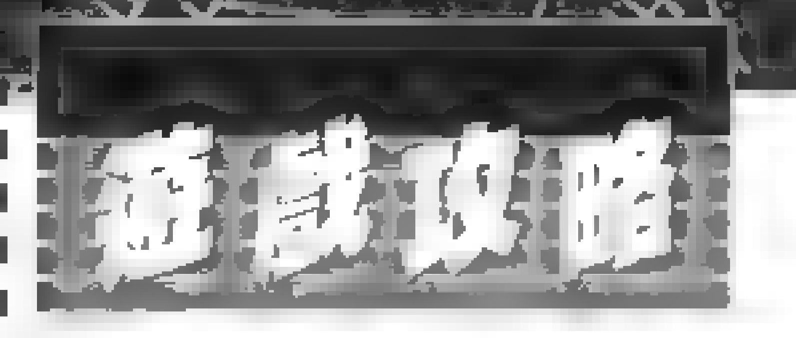
以上各物品的拿法：

① a處吊索：1→2→3→4→拿取a→5→6→脫困。

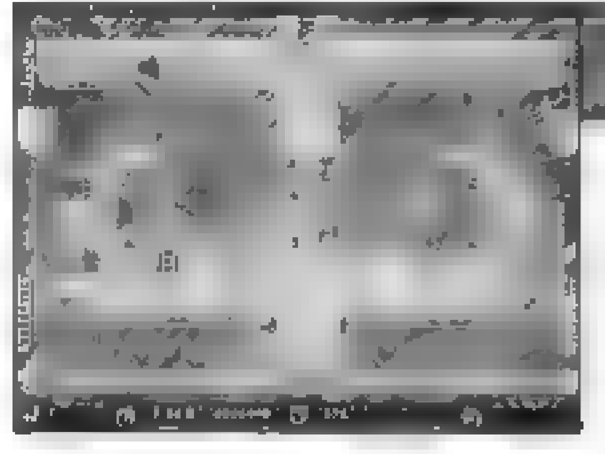
② b處鑰匙：1→2→3→7→8→9→10→拿取b→6→脫困。

③ g處吊索：1→2→3→7→c→d→e→f→拿取g→h→i→脫困。

④ l處吊索：j→k→l→脫困



Level 76



開始拿取鑽子，向下鑽到1的上。向左吃一兩個金塊，然後沿2→3→4→5下挖，吃6處的金塊。當敵人從左方接近時，向下降到6處梯子的底部，敵人就會跟著落在底部了。這是個非常好用的戰略，幾乎很多關都會用到。右方依樣畫葫蘆，從7→8→9→10下去即可。

Level 77



本關有關名，應該是「C++」吧！先拿取鑽子，要如何吃到1處及附近的金塊呢？先鑽掉3，再鑽掉4及5，然後挖掉6即可，再依7→8→9挖地脫困。

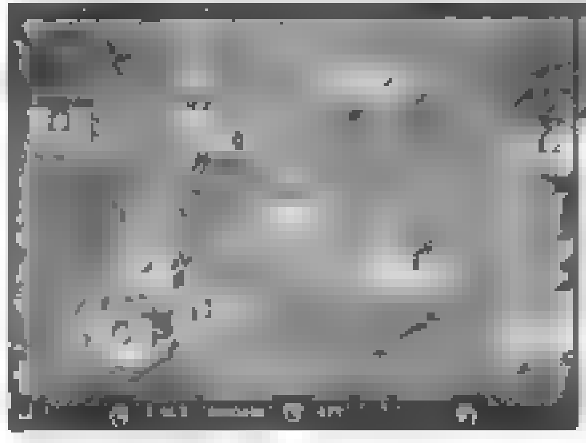
至於2處的金塊，鑽a→吃→鑽b脫困。其他依樣即可！

Level 78



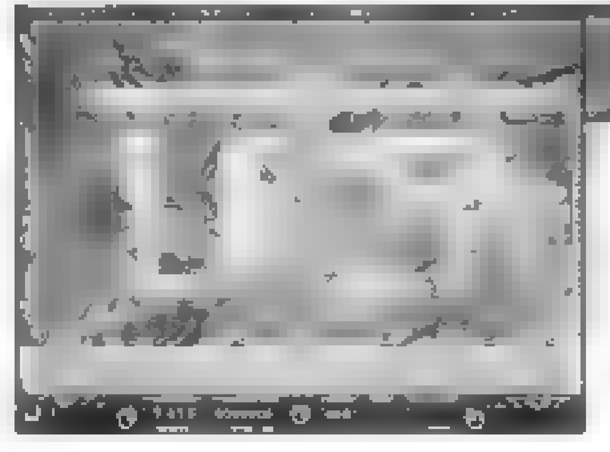
喘氣關！再提示就是有辱您的智商啦！

Level 79



沒有敵人，沒什麼難題，沒有背向，用點耐心把所有金塊吃光吧！記得先拿取右方的鑽子。

Level 80



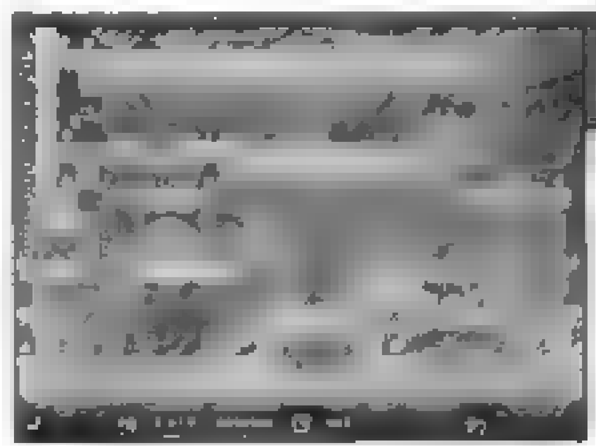
喘氣關！也讓筆者喘一下氣去喝杯茶，活動一下手指吧！

Level 81



先設法拿到左方的鑽子，然後回到右方，鑽1→挖2→鑽3→鑽4即可。接下來不用說了吧！

Level 82

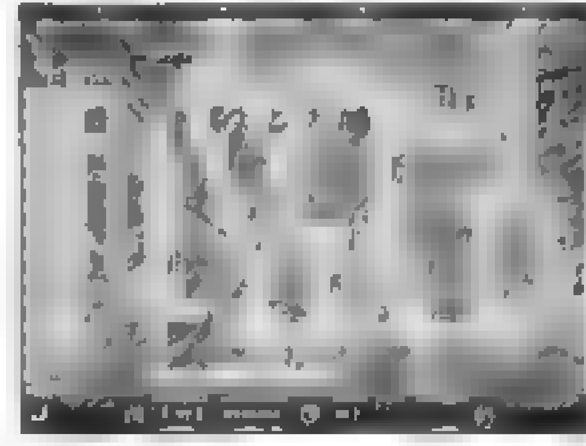


休息夠了吧！本關又是高難度的關。連續挖1→2→3陷住左方敵人，立刻利用4處的吊索再速住右方敵人，從容拿取5的炸彈和6的金塊。標有@處是空心磚，所以從1挖跳下。往下，再往右吃金塊和拿取7的鑽子。接下來，到8處梯子上下引誘敵人聚集，然後迅速往右挖9、10下去吃金塊。

再回到8，這次是引誘所有敵人接近你，然後從7的兩個洞留在左方，從容吃完左方所有金塊，沿梯子上爬到頂，向右到a處，炸開，然後依b→c→d→e→f→g一路往下鑽，便可吃到金塊。

此時敵人若來到S的右方，就到g處把S挖掉，然後向右向下一格，敵人便會走到S那格傻傻的被埋掉。當敵人遠離你時，就速往下鑽h、i，吃掉最後一個金塊便可過關！

Level 83



本關堪稱是上關來最難的一關。說穿了其實也沒什麼，就是要用點頭腦、力氣，和追女孩子的原則一樣，[illegible]

筆者建議讀者先不看本攻略試試看有沒有辦法自行破解本關，或許也能另闢蹊徑吧！

一開始拿取右方鑽子，然後沿1→2→3一路向下鑽，在4等著，當敵人落在3的上一格時，在此點燃一顆炸彈「歡迎」他，迅速跑到5，當4炸開時，立刻在5再度點燃炸彈，迅速到4的右方吃金塊。吃完後，快跑到右方8處吧！

上爬到頂，把6全部鑽掉，吃去金塊。再沿8爬到頂，一路下挖把標有7的磚塊全部挖掉（看清楚，沒有標的不要亂挖。9的左方那顆也要挖掉）



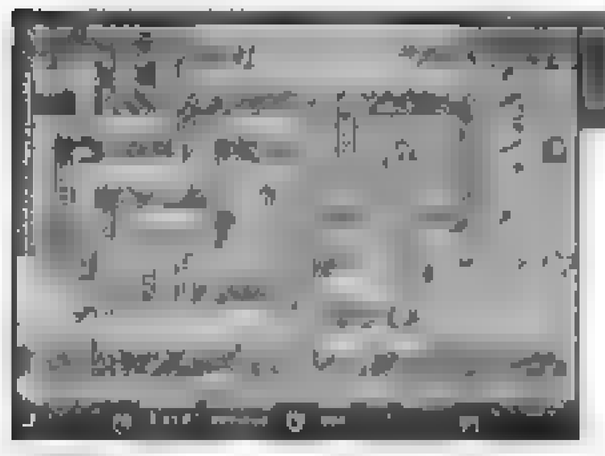
。

接下來，該如何除去9的右方那個敵人呢？這是本關最為奸詐之處。如果你和筆者一樣，暴戾成性加上手賤，在9的上方放上一顆炸彈把敵人轟上西天的話，在最後將無法過關。沒錯，你可吃完所有金塊，也可以看到過關的綠色傳送門出現，但就只能"望門興嘆"，因為少了一顆炸彈。

正解（至少目前筆者只研究出這種解法）應是在7全部鑽掉後，從8上爬至頂，向下走到9上方，向下把9挖掉後迅速向左逃（動作一定要快），跑給他追，跳到10的上方（記得吃金塊），往右一格，把10挖掉，向下把11鑽掉，向右走，於12點燃炸彈，炸開後往右直衝。

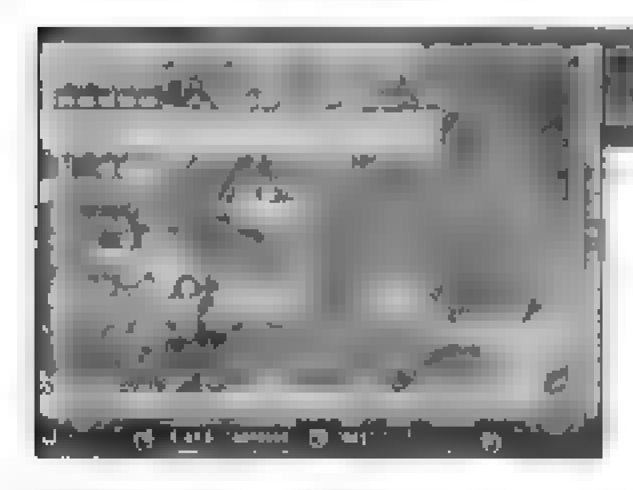
接下來，把d鑽掉，再把e全部鑽掉，進去搜括一番。上走到f，在此炸開，到上方吃掉一個金塊。往左走，鑽掉f，向右走再鑽掉g即可看到過關小綠門。這時來到f，用你剛剛"省"下來的那顆炸彈，炸出過關之路吧！

Level 84



本關沒啥特別，只要知道B處全是炸彈，並且不要忘了帶鑽子到D處過關即可（在1處點燃炸彈）。

Level 85



福氣關又出現了！輕鬆過關吧！

Level 86



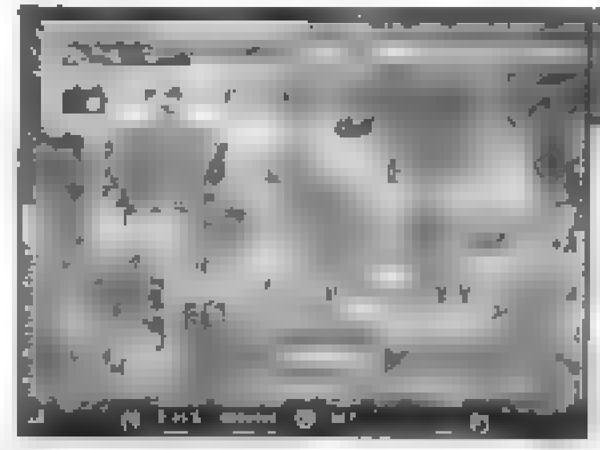
這關如果不注意，可能要重玩好幾次。本關需注意不要把敵人埋死，因為若從1、2、3、4的高處掉出將會提高難度。先取得右方的鑽子。本關各重要部份解法如下：

①S處金塊：吃完後，依a→b→c→d→e順序挖掉可脫困。

②上方務必依1→2→3→4的順序吃。原因自己想。

③若在底層快被敵人從上方追，爬上5的梯，敵人便會傻傻的回頭往左方跑！

Level 87



往右走，吃掉2顆炸彈，拿取1處的鑽子。到2處，挖掉後進去吃金塊，順道把左方吃一吃。到3處拿取一顆炸彈，於3處點燃一顆便可進去吃S的金塊。

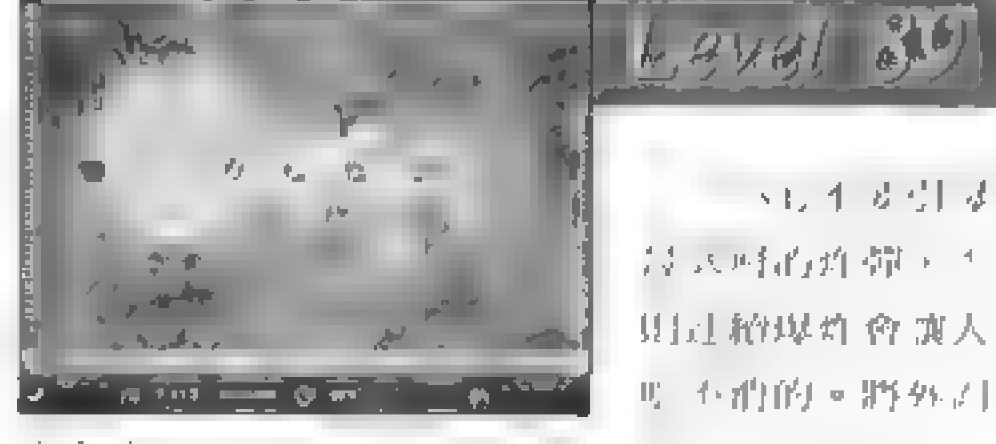
到4上方，把4鑽掉，5挖掉，吃掉6，於6炸開，吃掉8後，挖9，吃，再挖10脫困。把a處吃掉，於b處炸開，一直往右炸，即可到鑰匙所在處了。

Level 88



在右、左兩方標有@的地方都是空心磚，大膽跳下吧！在a處不要傻傻的用炸彈炸開，正解是在b處向下鑽。挖開c處可以通到右方。

Level 89



此關有許多引爆時的炸彈，可用連鎖爆炸會讓人吃不消的。將外面的金塊全部吃光，咦？怎麼過關的小綠門還沒有出現？原來是a處全部都藏有金塊！從1、2下鑽後，用炸彈一路向右炸即可到全部金塊。

Level 90



右方標有@的磚塊全部是空心磚，勇敢的往下跳吧！要取得2處的鑰匙，先跳下用1鑽個出路，再來一次即可取得鑰匙。離開。下方的b處全部埋有炸彈。





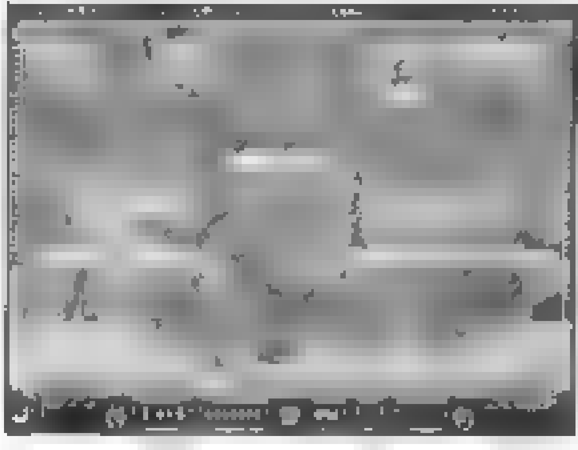
在本關練習使用噴槍吧！



目於□這拿取右方噴槍，走到右右的敵人。若敵人從上央□，□解□如下：鑽1→鑽2→鑽3→鑽4→挖5→□S處過關。



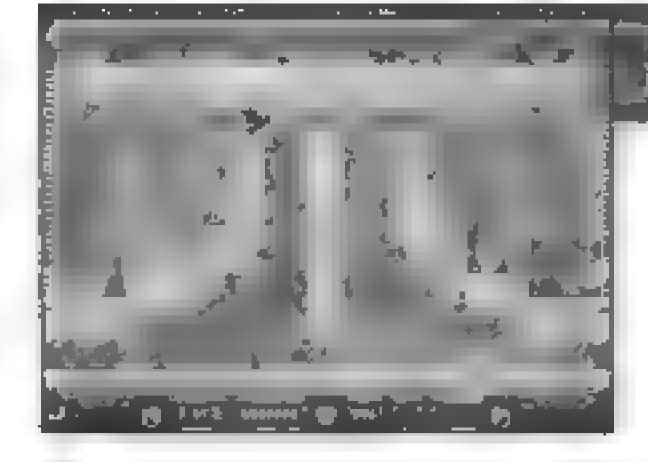
本關不□挖任何洞，以防敵人從1處□□鑽了，□用噴槍吧！



本關□□□的□□，4處□金塊□□，□依1→2→3挖掉右□□吃掉，否則只有重來了。空心磚特別多，要小心應付。□後於5□□□S□□過關。



本關只要耐心即可過關，沒啥特別之處。



本關考驗您挖洞的時機，多練習使□□關。

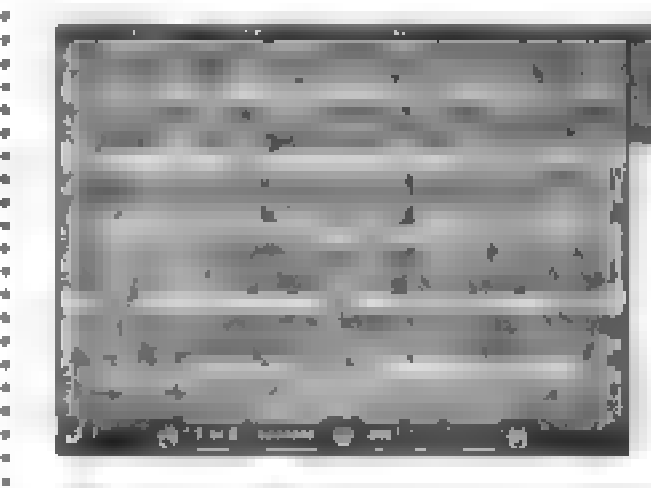


本關幻像磚特別多。□□□可設□把所有敵人困死□於8□。其作解法如下：

1 3處的金塊 挖1→挖2→於1放置炸藥炸開。

2 4 5 6 7□□□金塊。

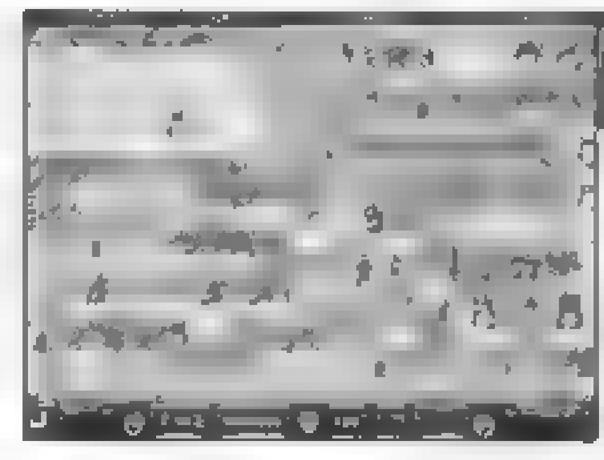
③最後要過關時於9處炸個洞即可！



有個金塊上方都是空心磚，小心吃完□□金塊□過關！



把1炸完後，快跑去2拿鑽子，再□□去3上方把3 4鑽掉，□□□金塊過關。



□有標有□之處均是□□磚。最後拿鑽子，把1→2→3→4鑽開後，從5□□□去拿鑰匙來開門即可過關，注意B處□□炸□。

LODE RUNNER THE LEGEND RETURNS

下期待續



WARCRAFT 魔獸爭霸完全攻略（上）

/ L.C.J

雖然《魔獸爭霸》（ Warcraft ）感覺起來並沒有像《沙丘魔堡 II》那麼好，但是也可以算是一個值得一玩的遊戲。

在進入正式攻略之前，筆者先將個人的一些經驗與各位分享：

①探索「安全區域」：遊戲一開始的地圖完全以黑色掩蓋，玩家沒有探索過的地方將不會被顯示出來。在這種敵暗我明的情況下，如果玩家不派人四處探索，很容易遭到敵人的突襲而措手不及；要是遇到投石車這種武器的偷襲，那麼損失將會十分慘重。我方人員探索過的地方，只要敵人經過就會現形（除非採用隱身術），玩家可以做出適當的反應，來維護部隊及村莊的安全；因此，筆者稱這些探索過的地區為「安全區域」。安全區域當然是愈大愈好，不過探索的危險性也隨之增高。

探索的過程很容易引起敵人的攻擊。如果敵人的數目少，且我方防守的力量很強（或者有佈置陷阱），那麼可以將這些敵人騙來殺掉。不過如果我方的實力不強，而引出的敵軍卻很多時，千萬不可逃回村莊，否則村莊可能會遭到浩劫。

②兵種特性：雖然《魔獸爭霸》中的兵種不及《沙丘魔堡 II》的多，但是每一個兵種間的差異卻是非常地大。

步兵及武士是遊戲中最基本的兵種；普通的攻擊力及防禦力，使他們在遊戲後期幾乎沒有用處。

弓箭手及矛兵的攻擊威力並不大，但是因為他們具有長程攻擊的能力，如果組成龐大的軍團，並且把武器升級，發揮的攻擊力量將會非常驚人。

法師類的攻擊力及防禦力都非常地薄弱，但是他們所施展的法術效果通常都很驚人；尤其可以施展究極召喚術的妖術士及幻術師，更是主宰戰場的關鍵。

騎士及狼騎兵是遊戲中的快速部隊，最適合用來攻擊敵人的投石車。而且他們的攻擊與防禦力都相當不錯，適合擺在部隊的前方，掩護弓箭手或矛兵的推進。

用魔法召喚出來的生物中，骷髏兵、蠍子及蜘蛛都是不堪一擊的一群，大概只適合用來探索未知的領域而已。不過惡魔及水元素卻是與牠們相反地強，如果成軍團，可以給對方極大的壓力。

③利用地形：森林交界的地方通常會形成一些隘口，好好利用這些地方，可以輕易地殲滅大群的敵軍。通常敵人都會組成軍團後才會向玩家進攻，所以在通過隘口時很容易發生擁擠的情況；如果在森林後方佈置大量的弓箭手或幾部投石車，瞬間就可以消滅不少敵人。

接下來就讓我們進入正式的攻略吧！不過有一點要先向各位說抱歉：由於筆者是第一次畫地圖，所以只能大略地表示出相關位置；不過重要的地方還是會標示出來的！

攻略部分：



I 獸人戰役（ Orc Campaign ）

第 1 關

簡報：Blackhand 派給我們一個很簡單的任務，就是最少要興建六座農場（ Farm ）。只有笨蛋才會沒有派人看守自己的寶藏，所以我們還需要建立一座軍營（ Barrack ）來保護這些農場。

我方



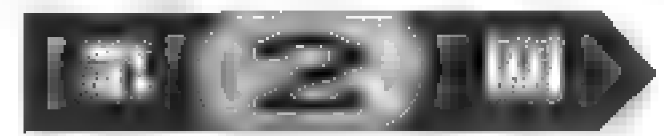
：本關一開始先生產一個工人（ PEON ），接著命令一個工人伐木，另一個則探金礦。在採礦之前必須先行探索，照附圖一可以發現 1 號及 2 號金礦；1 號金礦蘊藏量為 3000 單位，2 號金礦為 7600 單位，應該夠玩家使用了。

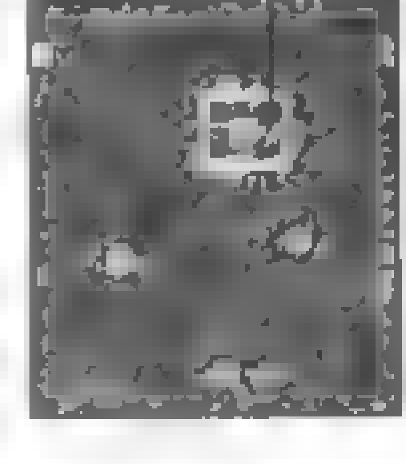
為了有足夠的時間緩衝，最好要探索出一塊安



全區域；要是敵人大舉攻來，才會有足夠的時間反應。只要探索的範圍不要太大，應該不會遭遇太多敵人（大概只有兩、三隻），不過在探索2號金礦時會遭遇一名弓箭手，稍微解決掉他就好了；本關我方的實力不強，不要引出太多敵人以免措手不及。

開採2號金礦時，要派2個武士（Grunt）在礦區守衛，這樣敵人就不會來騷擾採礦的作業。為了加快進行的速度，不妨生產4、5個工人：二個派去伐木，二個派去採礦即可。武士的數目最好也有四、五個，敵人的攻擊就可以輕鬆應付了。





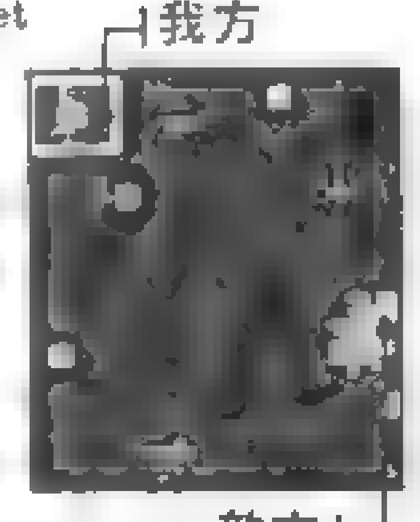
簡報：人類一波波的攻勢就像蒼蠅的刺一樣煩人。我們的任務就是要防禦這個邊境地區，把這些餓狗般的入侵者剷除乾淨。

戰術：本關在村落的上方則有一蘊藏量豐富的金礦及大片森林，所以資源不會太缺乏。

開始先生產一些工人採金礦及伐木；建造完軍營後要趕快建造鋸木廠（LUMBER MILL）來提升「矛兵」（SPEARMAN）的攻擊強度。

當玩家生產了七、八隻的士兵後，可以留下一隻武士及三隻矛兵保護村落，其餘的士兵則採取武士在前、矛兵在後的方式逐漸往各地搜索。矛兵但有遠程攻擊力，而且攻擊力還可以提升，可以說是最好用的兵種之一；多生產一些，可以將敵人來個「萬箭穿心」。不過矛兵的射程似乎比敵人的弓箭手短，在戰鬥時要特別注意這一點。本關要消除所有的敵人，所以要徹底搜索每個角落。

第 3 關



簡報：在 Grand Hamlet 的人類擴張得太快了。我們必須率軍摧毀 Grand Hamlet 及所有住在那裡的居民。Blackhand 允許你用屠殺來教人類什麼叫做「謙遜」。

戰術：本關開始有可使用法術的人出現。先建造完鋸木廠及寺廟（Temple）後，就可以生產巫師（NECROLYTE）了；不過此時生產出的巫師並沒有法術，必須再花錢研究「召鬼術」（Rise the Dead）。玩家可以參照附圖3先行開採右方及下方兩座距敵較近的金礦。國力較強之後，可以組軍沿著右方的橋慢慢搜索，漸漸地將敵人村落附近的守軍消滅。

在對敵人村莊發動總攻擊之前，必須留下部分人員留守，以免垂死的敵人發動反撲。

第 4 關

簡報：你在睡夢中被來自Blackhand的使者叫醒；因為他的女兒 Griselda 和 Turok's band 一齊逃跑了。我們的狼騎兵追蹤他們到了 Dead Mines 的廢墟中。你的任務就是找出這些反叛者，並且把他們全殺掉，當然也包含 Griselda 在內，因為她不應該違反她父親的命令。

戰術：本關開始有「狼騎兵（Raider）」可以使用了。本關的主要敵人－食人魔（OGRE）的攻擊力不弱，而且通常是兩隻一齊出現；所以可以事先佈下陣式，接著派「狼騎兵」出去探索並將敵人引至矛兵的攻擊範圍內，很快就可以解決他們了。

要找到 Griselda，必須先向右下方搜尋，一直走到地圖的右下角再向左方走，走到右下角後再往上搜索，就可以看到廢墟了。Griselda 就躲在廢墟的上方，有一個長得很奇怪的「東西」就是她！砍死她後如果還沒有過關，代表你還有敵人沒消滅，再找一找吧！

在向右下方搜尋的途中，會出現一大群的「黏怪」（SLIME）；雖然牠們的攻擊力不強，但是數量眾多，要小心應付。

第 5 關

簡報：當你從廢墟返回的途中，接到一個我們最近建立在 Ridge Mountains 附近的前哨站遭到攻擊的消息。一支特遣隊被派過去協助你解救這個村落並消滅攻擊的敵人。你的第一個任務就是找出並摧毀他們的村莊，給這個事件一個好的結束。

敵方

我方

戰術：本關一開始我方的村落就遭到劇攻，所以要儘快將人員調往村落救援，以免建築物被摧毀。救援完成後要儘速生產工人採金礦以壯大國力，並且提升矛兵的攻擊力；從附圖中可以找到距離最近的兩座金礦，努力地挖吧！本關最大的阻力是敵人的弓箭手非常地多，而且分佈在兩座橋上。我方在生產大量矛兵之後，可以採用團體戰的方式往前推進，逐步消耗掉敵人的弓箭手；地面上累積相當的死屍之後，利用巫師的「召鬼術」將可使戰鬥更省力。

第 6 關



簡報：在 Sunnyglade 的人類因為繁榮而變得驕傲而懶惰；這個城鎮就像一個成熟的果實等著我們去摘。你的任務是粉碎他們脆弱的武力；不過請記得要確保城中一座「塔」（ Tower ）的完整性，因為我們要從中學習一些敵人所創造出的法術。如果你失敗了，那麼你的頭將會被砍下來掛在 Black Rock Spire 的城門上面！

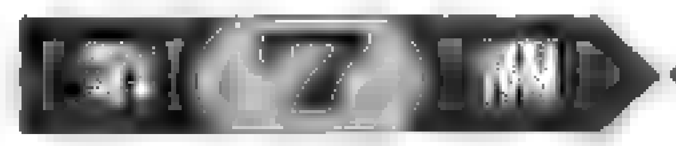
戰術：本關一開始敵我實力懸殊，所以應從附圖中找出村莊左方的金礦並儘快開挖。生產三、四隻矛兵有足夠的力量保護村莊後，可以派一隻「狼騎兵」探出上方橋的位置，因為敵人很喜歡聚集在那附近。在探出橋的位置後如果遭到大批敵人的弓箭手圍攻也只能往前衝；千萬不可以逃回來，因為我方的實力還不足以消滅那麼多的敵人。在軍營及鋸木場的建設完成後，接著趕快建造「打鐵鋪」（ Blacksmith ），如此一來我方便有對付弓箭手的最佳利器－投石車（ CATAPULT ）了。

敵軍通常會在過橋後集結，有些會沿著地圖的左方殺下來，想給我方來個突襲；所以在製造出投石車之後，可以在大批的矛兵掩護推進到橋邊，阻止敵人再向我方發動攻勢。在橋的後方集結了大批敵人的弓箭手，不妨利用「狼騎兵」將他們引到投石器的射程內，一次就可以解決不少敵人了；殺死不少敵人了，找來巫師運用召鬼術，可以再把這些敵人的屍體來個「廢物利用」，這些利用法術製造

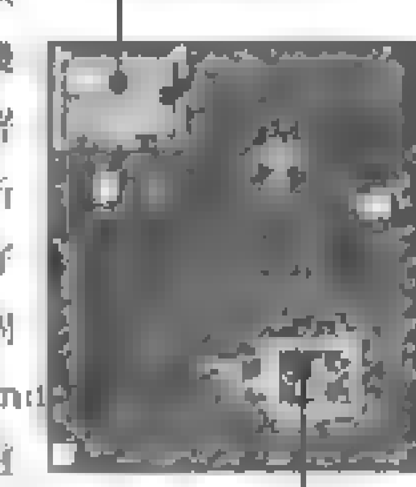


出來的骷髏兵（ SKELETON ）正好可以替我們探索前方的情況。在我方部隊推進過橋之後，正前方有一片樹林，可以在此設下「陷阱」來消耗大部份的敵人。

本關最重要的任務是要保存敵人村落中的「塔」，所以千萬別殺過頭把那座塔也毀了；否則就算任務失敗了。



簡報：現在正是你奪取獸人族控制權的大好機會。由於 Blackhand 在部署方面犯下一個愚蠢的錯誤，所以現在正是你獲取戰果的最好時機！ Black Morass 以西的重要的前哨站是 Blackhand 的補給線的中心，徹底摧毀這個地方正是瓦解他的勢力、確保他滅亡的最好方法。



敵方

我方

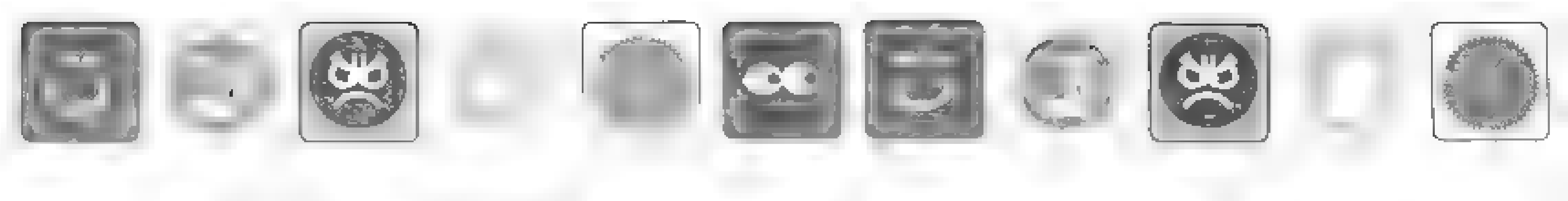
戰術：從附圖中找出本關的金礦位置後，接著就開始努力生產。一如以往，敵人依然喜歡聚集在過橋後不遠的地方，所以最好在初期就要把我方的能見範圍擴大到橋邊，以免敵人運來投石器進行偷襲，我方就損失慘重了。

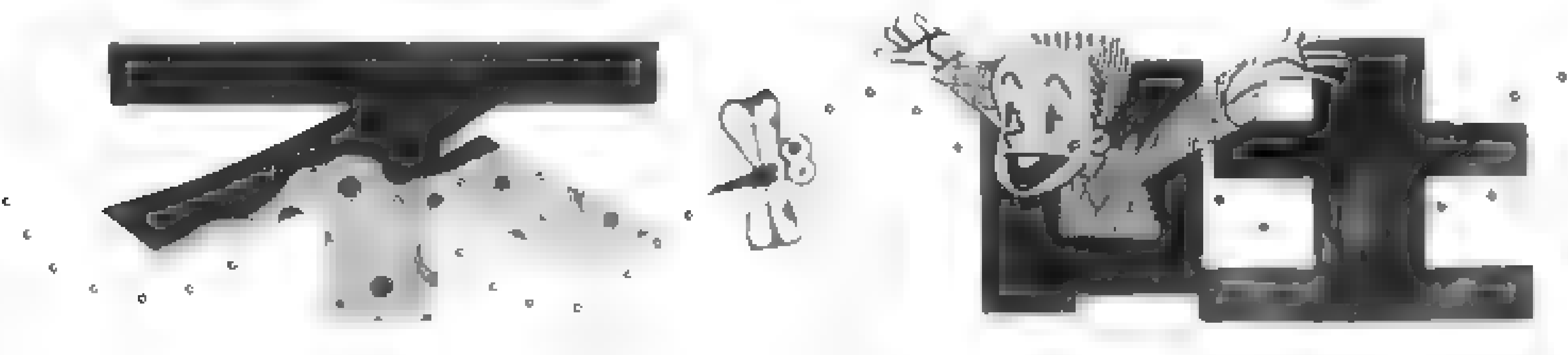
由於本關只有一座橋樑，所以可以先派投石車及大量的矛兵阻止敵人過橋。橋的對面有兩隻敵人的「狼騎兵」在守衛，我方可以先聚集十多隻矛兵後再派一隻「狼騎兵」去引誘敵人，一下子就可以讓他們「萬矛穿心」了。

當我方推進過橋後，有上方及左方兩條通道可以對敵人展開全面性攻擊。筆者建議各位不妨先將部隊一直推進到地圖的最上方，接著再向左方移動給敵人致命的一擊。選擇上方通道的原因是因為那附近的地形較開闊，適合大部隊的集結，且我方要調動投石車也較方便；左方沿河的通道受到森林的限制，想要快速聚集大量的部隊比較不方便，不過儘管如此，還是應該派人守住這條通道，以免敵人偷襲。

在攻入敵人村莊時，可以先派「骷髏兵」開路，儘快找出敵人的軍營並把它摧毀。在進攻的過程中如果發現敵人的投石車，要儘速派「狼騎兵」砍壞它，以免造成更大的損失。

下期待續





幽浮

由於許多雜誌幽浮的評價都不錯，所以向來只玩好遊戲的我，也趕緊買了一套回來。幽浮的故事雖然是外星人入侵的老套，但卻有令人讚賞的表現。其遊戲進行方式可說為全方位，以策略為主的基本架構，加上精彩刺激的即(時)戰鬥，但實又考[illegible]的戰術運用，讓玩者動腦之餘[illegible]可動手[illegible]，真的脫離一般策略遊戲的窠臼，也難怪幽浮會人受歡迎。

遊戲目的就是保衛地球不致淪為異形的殖民地，玩者首要任務便是建立一個基地與之對抗，所以基地經營的來源和科技的研發很重要。沒有錢，連工作人員[illegible]，[illegible]論[illegible]；[illegible]好好研究異形的科技，[illegible]的武器是打不贏這場聖戰的，日那些現實的國家去依賴[illegible]力，下個月的保護費可就不按時交了，亦可能轉而投奔異形。

地面戰鬥可說是幽浮的重頭戲，也是科技研發和資金來源的基礎；感覺上有有點像 DOOM 的 45 度角立體版，又像綜合了 PAGAN 和魔道家族。雖然畫面[illegible]進入建築物內，並執行「[illegible]」的任務（「俺」片不能），而保衛地球的偉大使命，更令一心只想回家的筆者感到慚愧。3D 戰鬥相當真實，玩者可以自行轟出一條出路，亦可能被自己人的流彈誤傷，又敵人 AI 做得不錯，隨時冒出的異形或砲槍常令人措手不及，尤其行動點數不足以還擊或閃避時，損然犧牲已在所不免。所以最好常常使用 S/L 修正武器，以避免不幸發生。

聽友人說幽浮也要出續集了，戰場移轉為海面下。但以前掉入海中的飛碟是找不到殘骸的，這續集要如何解決呢？不論如何，地球能否承受再次的摧殘呢？很快我們就能知道答案。

▲□□□□●破布

軒轅劍外傳 楓之舞

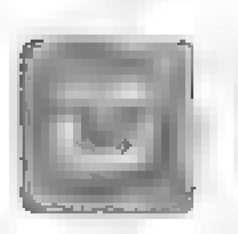
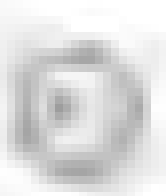
從軟體世界一月號得到試玩版後，便驚為天人，馬上飛奔（比 Pentium 還快）到電腦公司買了一套回來。安裝時看到第 14 片沒有標籤，本以為只是沒貼到，可是安裝時居然不能用，看看它的內容…居然連 Format 都沒有！天哪，這難道是軒轅劍的習俗嗎？（一代第一版也是有些 bug），外傳它保留了一代的優點，再拿掉了美麗的[illegible]、圖形和迷人的音效、配樂後，依然有良好的劇情架構和表現出中國古代鬼斧神工的機關術。但我相信，在良好的架構上，再加上迷人的音樂和更華麗的動畫後（例：GM + SVGA），我們也能說：「We creat the world！」

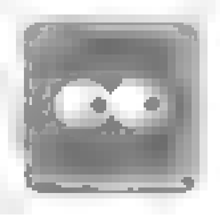
▲□□□●李敬超

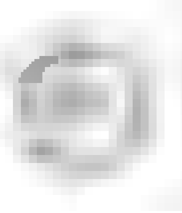


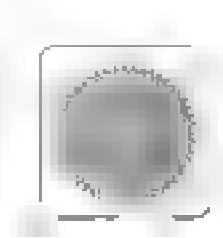
或許[illegible]對拿掃帚當寶物[illegible]，[illegible]，過分渲染的暴力也許很[illegible]，在吃過太多調味的麻辣火鍋後，偶爾有清小菜清清口也不錯。

原先，我對一成不變的勇者救公主之類的遊戲，不甚感興趣，但一日看見老弟在電腦前奮鬥不已，湊近一看，嘿，人物的 SD 造型頗為逗趣，怪物、場景[illegible]都不錯，翻翻[illegible]，故事介紹也還頗具新意，就這樣，我就「下海了」。你所扮演的主角算來應是個魔頭，（這在一般遊戲倒不多見），和人離上[illegible]門終止[illegible]，[illegible]被修女的精神感化而回到為人，重新選擇自己的路。雖[illegible]仍[illegible]怪物，並非迷[illegible]，找

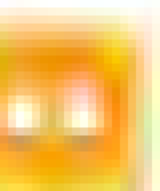
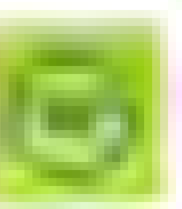


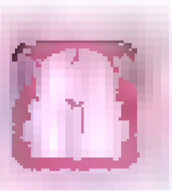
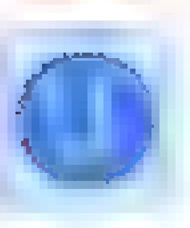




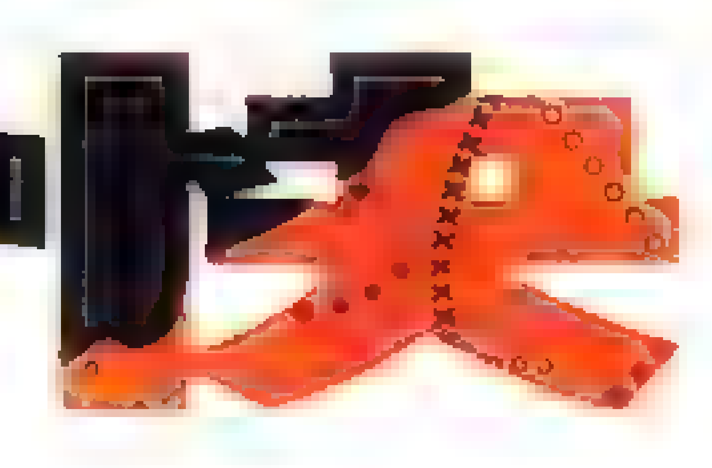






此伙伴（以免旅程無聊 ?! ），最後再次與大魔王一決雌雄；但戰鬥畫面雖稱不上華麗卻也頗細緻，Q版的造型看得可愛，也紓解了練功的苦悶。我個人最欣賞的是它賦予了角色生命，以往國產的遊戲似乎較不注重這一點；如主角原是雕頭，平時言行皆含霸氣，而女主角由於是修道院的院士，很較拘謹柔順，你可在遊戲進行時感覺得到。另外加了「伙伴對話」，平時可藉此了解遊戲行程，以防卡住。而選單中可以買「帳篷」，我看是差點沒氣昏，我就奇怪，誰規定在荒郊野外不能休息，難道主角們都日行千里，從一個村落到另一個村落都能臉不紅，氣不喘。在砍怪物時沒有精神力使用法術，不就眼睜睜的看他們挨打嗎？「帳篷休息才會回嘛！說了這麼多優點，也該談談些缺點。第一：程式的動作實在…有點慢，原本以為主角能在屋內活蹦亂跳，但只是螢幕上主角呈一格一格的動作，差點沒氣絕；只要出到森林郊外，走個三、二步就遇到敵人，練功的意味實在太濃。最後是那號稱購物籠式的道具欄，使用此功能，竟然是一項項列出來，OH！MY GOY！也許這些不算致命傷的缺點，不至掩蓋過整個光采，但絕對會影響（或說考驗）你對遊戲的耐心。我只能說，如果你能忍受以上的小缺陷（ ?! ），那麼，相信可愛的人物小動畫及劇情、場景能夠使你感到滿意。

▲ ● 邱繼暐



軒轅劍外傳 楓之舞

自從「軟世」雜誌放出風聲，要出品「軒轅劍外傳楓之舞」（以下簡稱軒外）後，我這個喜愛中國山水式 RPG 的玩家，便三天兩頭往店裡跑，終於等到了。迫不及待的開機，載入及開始遊戲。片頭之劇情動畫令我大呼過癮…（好像廢話太多，OK，直接進入主題）

「軒外」是 DEMO 小組繼「軒轅劍貳」所推出的遊戲。此片在畫面處理上，還可稱為細緻。劇情動畫連貫整部遊戲，使得有如欣賞一部中國式的影片。而對話仍嫌冗長，期待「軒轅劍參」時，對話方式能改為「人性化」的模式（即按一鍵顯示出所有內容，再按一鍵換頁）。和重要人物對話時，即會列出雙方的「大頭照」。希望作者能設計更豐富的人物表情。

而在戰鬥方面，仍和「軒轅劍貳」一樣。奇術的動畫愈來愈多，有幾個筆者更是十分欣賞（如：真火念法等），而戰鬥時的音效也很不錯。武器及防具的數目增多，並且圖案豐富。值得一提的是，「軒外」有很人性化的設計，即人物、[illegible]魔五種防禦屬性。有了這個設計，此遊戲更為真實，某些敵人更容易解決（如：遇到木造的機關人，即以火系奇術攻擊），但某些也更加困難。

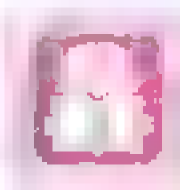
「軒外」承襲了「軒轅劍貳」，仍有「DOMO 小組工作者」，除有人教我「鷹爪石抱手」、「狂龍探象拳」…等外，竟然有人送我一把「手槍」?! 工作室外，「大富翁者」的一流唱樣，加上詭異的音樂…而室內那輕快的旋律，甚至還某個工作者還在唱「MISS 阿信」，令人無法接受這時空的交錯。

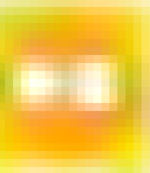
整體上來說，「軒外」是個值得一玩的好 GAME，但有些奇異現象，提供出來讓大家參考。第一個：和洛陽城老板談話會當機。第二個：我的「遊眾」（選防禦指令會吞食媒介）每吞滿十次媒介就不見了！但這些並不影響遊戲的可看性，心動不如行動，準備好錢入坐向軟體商店吧！

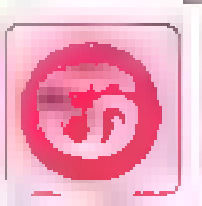
PS：在此教各位一個賺錢的絕招。到大梁城的「特殊場所」買酒，一壺五十錢，到雜貨店則可賣為一百五十錢，如此可淨賺一百錢。

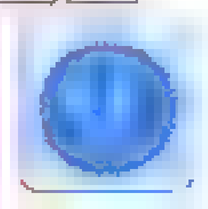
▲ ● 仲國仁





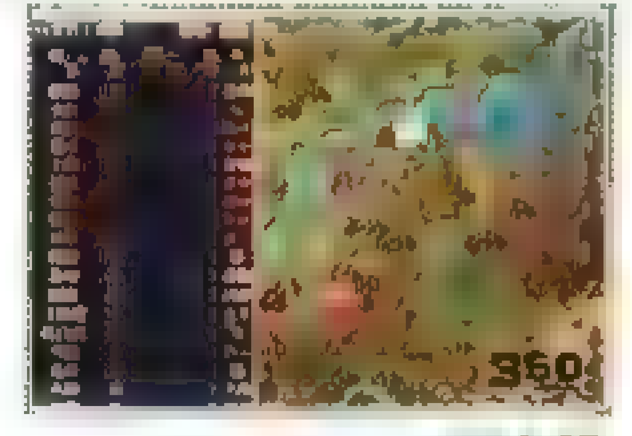
百戰天龍秘技篇

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖督書與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而遁入桃花源，遂能紓發意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸，至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然窮此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此為百戰天龍之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

面額 3.5 元	酬資 350 元，另贈雜誌一期	面額 5 元	酬資 900 元，另贈雜誌一期
面額 9 元	酬資 900 元，另贈雜誌一期	面額 12 元	酬資1200 元，另贈雜誌一期

三國誌四之跨國君主



／曾[illegible]明

在玩家結束遊戲之前，電腦會問是否要將控制權交給他，若選「可」，則電腦會自動執行每個國家的進度，這時只要同時按下「滑鼠的左右鍵」，便會出現一個選單，讓玩家選擇要控制的國家，如此一來不管什麼時間或是什麼劇[illegible]中國了！這對於想破關想到發瘋的玩家，未嘗不是一個好辦法。

非洲探險秘技大公開

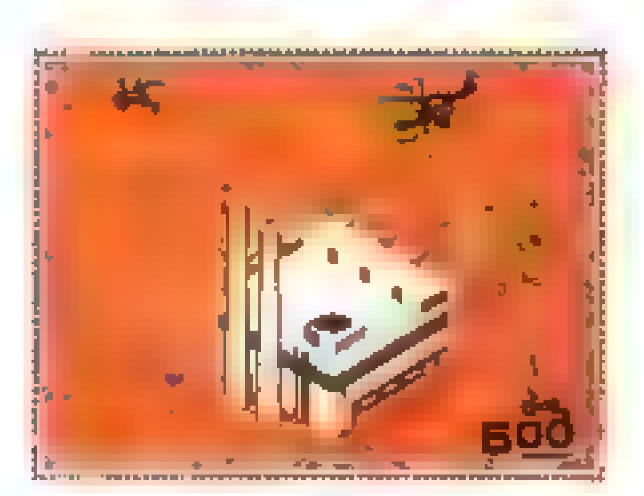


／熊貓軟體 Ange Wu

1 [illegible] → 同時按下 [I] [Y]、[N] 鍵
2 [illegible] → 同時按 [A] [M]、[O] [illegible] 鍵
3 [illegible] → 同時按 [illegible] [A] [K] 鍵

沙漠出擊（DESERT STRIKE）

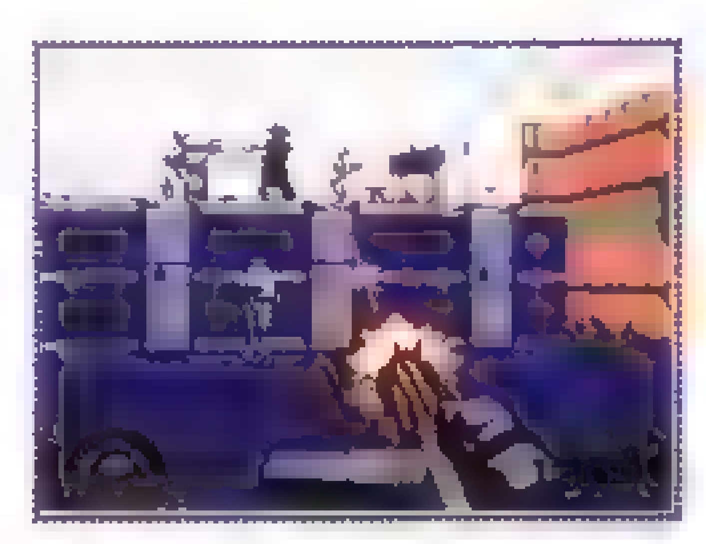
無敵密技



／草藥農場

在進入遊戲主畫面後，按下 [ESC] 鍵叫出主選單畫面，再依序輸入 WATERFALL 這九個字，[illegible]會發現你開的是一架不死的阿帕契直昇機，不但機砲、火箭、燃料用不完，而且還有無限的地獄火飛彈來讓你「烤」敵人，破關也不再是什麼難事了。

死星戰將超級秘技



／草藥農場

在執行 imuse.exe 試聽音效時，如果同時按下左右兩個 Shift 鍵與任一個 Ctrl 鍵不放，再依序鍵入 W、O、R、K 四個鍵，再一起放開時，奇妙的事便產生了，你會看到背景有字幕開始捲動，螢幕最上方那一行也會依次出現所有的秘鍵及其用途，由於看完所有的秘鍵大約需要 20 分鐘，因此在此節錄與各位玩家一起共享：

LAIMLAME	無敵模式，且敵人的子彈會反彈射到自己
LAPOSTAL	補充武器，彈藥，生命，護盾及各式的物材。
LAREDLITE	讓敵人變成「石頭」，這時候你可以趁機打他，再按一次秘鍵之後他才會死掉。
LACDS	改變地圖顯示的方式，共有三段可切換
LARANDY	開啟武器快速連發功能，威力大但相當耗費彈藥
LAPOGO	開啟程式的高度檢查，可以使你直接走上原先跳不上去的高牆。
LABUG	使你像蟲一樣地穿過狹小的隙縫。
LADATA	顯示目前的位置座標。
LANTFH	將你傳送回上一次按下此秘鍵的地方。
LASKIP	跳關過關並欣賞過場動畫。

除了使用 LASKIP 過關之外，還可以使用下列的跳關秘鍵來玩想玩的關卡：

LASECBASE	第一關	Secret Base
LATALAY	第二關	Talay：Tak Base
LASEWERS	第三關	Anoat City
LATESTBASE	第四關	Research Facility
LAGROMAS	第五關—	Gromas Mines
LADTENTION	第六關	Detention Center
LARAMSHED	第七關—	Ramsees Hed
LAROBOTICS	第八關	Robotic Facility
LANARSHADA	第九關	Nar Shaddaar
LAJABSHIP	第十關	Jabbar's Ship
LAIMPCITY	第十一關—	Imperial City
LAFUELSTAT	第十二關	Fuel Station
LAEXECUTOR	第十三關—	The Executor
LAARC	第十四關—	The Arc Hammer

如果你有耐心在執行 imuse.exe 時看完所有的秘鍵及說明，應該會發現還有一些超長的秘鍵，有些甚至要按 46 個鍵才能完成，也許是打字太慢，在下一直試不出來，也許說過這些超過十個按鍵以上的秘鍵只是 Lucas 公司在跟玩家玩笑而已，不過不管價值，還是將其列出，請各位自己 TRY 看看：

LADIDAOOHLALAFA, AH, LALALALALALAH

會出現意外的裸露畫面。

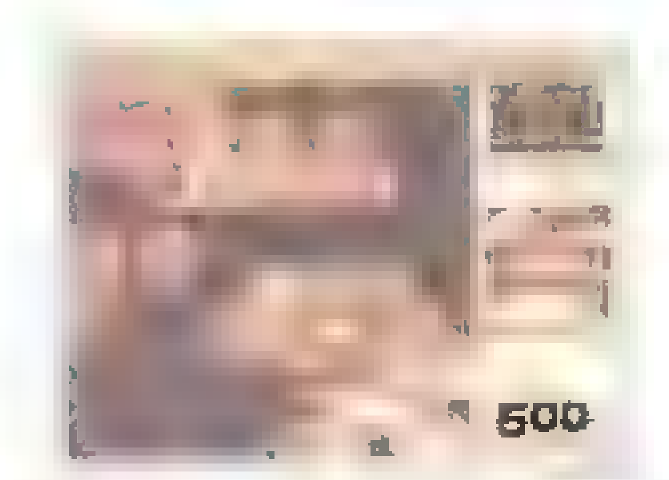
LAISASLADOESYOUKNOWWHATIMTALKINABOUT

限級鏡頭，十八歲以下不宜。

{接下頁}

LASPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSP(接下一行)
AMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAM　　穿牆模式！！？
LASUPERCALIFRAGILISTICEXPIALIDOCIOUS
開啓連線模式！！？？

魔法大帝之超級法師



在魔法大帝中，要使你的魔聊法師成爲一個號令四方的超級法師，非得好好的經營一段時日不可，這裡介紹個速成秘技，讓你瞬間成爲超級法師。進入遊戲，打開「MAGIC」這個選單後，按住 Alt 鍵不放，在依序輸入P、W、R三個鍵，你會發現金錢與 MANA 都變成 10000，MAGIC SKILL 則變成 100，而且所有的法術都有了，只要善用此法，成爲魔法大帝便指日可待了！

／林進明

獅子王之不死辛巴



由狄斯耐所出品的獅子王，是一套頗具水準的動作遊戲，想玩完其實需一點費力才行，但是只要在開頭的MENU畫面時，輸入DWARF這五個鍵，聽到「噹」一聲，畫面顯示「CHEAT ENABLED」後，進入遊戲後便輕鬆多了，只要在遊戲中按下H鍵，辛巴的血便會補滿，按下L鍵，就直接跳到下一關，有了這個秘技，相信很快的就能破關了！

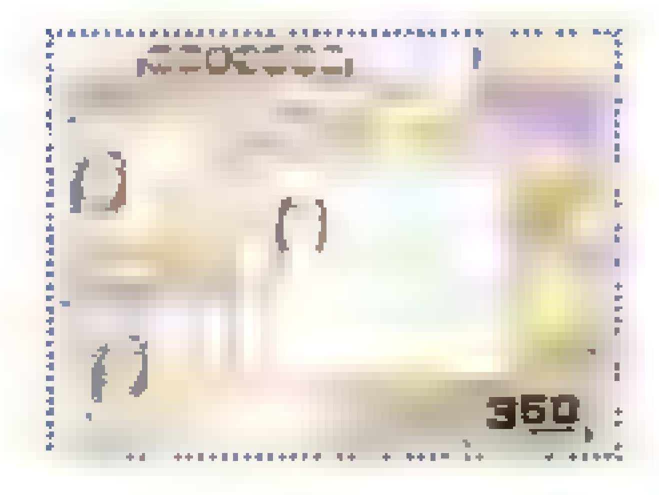
天翔記—本能寺之變



在信長的野望六代「天翔記」中，原本只有信長的誕生前狹間合戰、信長包圍網等二個時期的戰場可供選擇，但只要在進入遊戲後，選擇新時期時選第一時期信長的誕生後再取消，這樣重覆六次以後，在第七次進入選擇新時期時，便會發現多出了「本能寺之變」這個戰場，這時的信長已經蓋好了安土城，明智光秀的叛變夠你忙上好一陣子了！

／秀吉

天翔記—姬武將傳說



在天翔記中，由於登場的武將都是男性，給人一種陽剛之氣太重的感覺，現在，由於姬武將的登場，將使你的[illegible]取了名字後女兒便會問你是否讓她加入武將的行列，如答應的話，一個與父親能力差不多的武將便誕生了！例如伊達政宗的女兒[illegible]「伊達巴」[illegible]

值得注意的是，要製造姬武將之前，最好讓武將的人數維持在 3 、 4 個左右，而且最好在春天來臨之前存檔，如果女兒的婚結儀式沒有出現，就LOAD進度重來，多試幾次，你就能組成一隊強大的「娘子軍」了！

／秀吉

捍衛江山密技



鍵入STRONG DEBUG進入遊戲，然後，在遊戲中，就能使用以下密技了！

Alt+B	更換建築物的種類。
Alt+K	毀滅城堡。
Alt+L	增加捍衛者的等級。
Alt+Z	毀滅畫面上的敵人。
Alt+S	更換季節。
Alt+P	晉升階級。
Alt+C	更換畫面上敵人的種類。



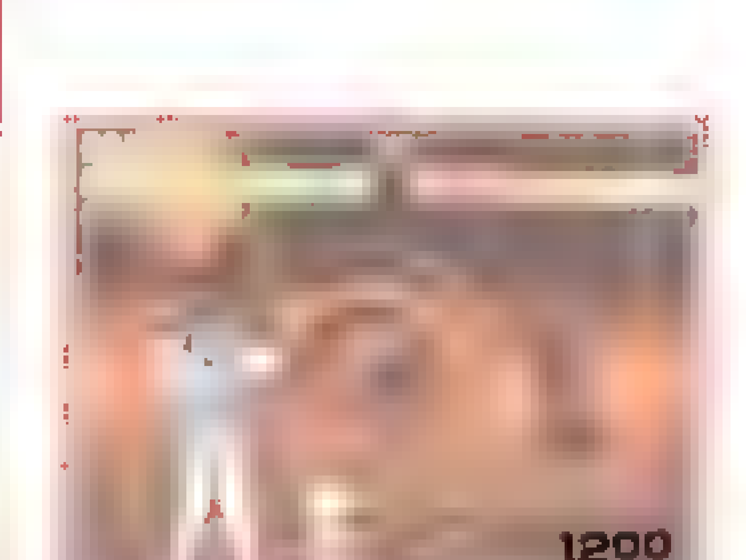
／至尊無上

真人快打二代之作弊選單

在進入遊戲後，首先會出現版權宣告文字畫面，這時只要趕快在版權畫面結束前輸入 AICULEDSSULL 這十二個鍵，便會聽到一小段音效表示輸入成功，再按下功能鍵 F9，便可以進入作弊選單，按左右鍵可切換各項功能如下

CHEAT MODE	作弊模式的開啟與否，可將之設成ON敵狀態。
NO DAMAGE TO P2	設成 ON 以後， PLAYER TWO 呈無敵狀態。
1 HIT KILLS P1	設呈 ON 以後， PLAYER ONE 會被一擊致命。
1 HIT KILLS P2	設呈 ON 以後， PLAYER TWO 會被一擊致命。
SOAK TEST	功用不明。
BACKGROUD	選擇關卡背景。
BATTLE PLAN	選擇關卡進度。 SHAO KAHN 為最後一關。
DRONE ENDING	設定最後一擊的方式， FATALITY1、2 表示按下某些組合鍵後，會出現血腥的致命一擊， BABALITY 表示在決勝回合若不使用拳而獲勝，按某些組合鍵能將對手變成嬰兒， FRIENDSHIP 與 BABALITY 相同，但能送禮物給對手交朋友。
STOP CLOCK	時鐘停止計時。
SET DRONES	設定最後一擊的方式後，選擇玩家要面對的角色。

另外，在按功能鍵 F10 進入設定鍵時，依序輸入大寫的 DIP 三個鍵，便會進入大家所熟悉的 DIP SWITCH 設定畫面。



／ LIU KANG


阿曼尼斯傳說
墮入於黑暗的惡神，鼓動人們信仰的墮落，
而來至於六神的力量—天、地、火、水、知識、大氣，
阻止著惡神的再一次入侵
RPG
風雅システム



各位強壯、
請注意！
Wedding Errantry
逆玉王
天堂鳥資訊有限公司
INFORMATION CO., LTD



解析度畫面
同時發售!!
3月份
麻將情趣屋II
天堂鳥


首次日本98系列遊戲與台灣同步發行之創舉
"光明聖使團"
期待您的加入!!!
Mission
資訊有限公司
終極的RPG世界
激烈戰鬥演技!!
GREAT株式會社授權代理


SELECT PLAYER
PLAYER 1
卡通快打
Sammy
Pee是一隻開朗的貓，處理事情很沈著，當他集中所有的力氣時，就變成力大無窮的機械貓。Gity是一隻冒失的青蛙，雖常常找麻煩，但是給人一種不討厭的頑皮感覺，當他集中力氣時，會變成精力充沛的鐵青蛙。Barbly和Sammy叔叔是Pee和Gity的好朋友。某日，Barly和Sammy叔叔被魔王Herus綁架了，Pee與Gity為解救他們，於是就踏上和魔王打鬥的冒險之旅……
★精緻細膩的畫面，敵人個個都成為桶上蹦蹦會到處走動令您垂涎三尺的小蛋糕、小餅乾……等，生動活潑的卡通人物造型，配上令人心曠神怡的音樂，使您更賞心悅目。
★遊戲的動作指令分為攻擊敵人、跳躍、及運用特殊物品三項，使用鍵盤即可容易上手，動作十分流暢。
★有數個極富卡通色彩的特殊關卡，難易度及進行速度的快慢，可由您的喜好來設定。
軟體世界
P.O. BOX 28-34 KAOHSIUNG TAIWAN R.O.C.



一番の野球 The Perfect Game 就是

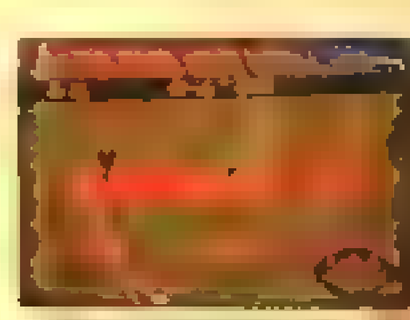
燃燒の野球

推出 CD-ROM版 及磁片版

除完整162場聯盟賽、半個球季比賽、短期季賽、明星賽、聯盟冠軍賽和世界大賽，您還可選擇最中意的打者和投手，進行全壘打比賽，並可練習各種打擊、投球的方式









HARDBALL 4™



軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行



第二十七象　庚寅　坤下震上

讖曰
惟日與月，下民之極。
應運而興，其色曰赤。

頌曰
枝枝葉葉現金木。
晃晃朗朗照四方。
江東岸上光明起。
談空說偈有真王。

「推背圖」第二十七象，推出大明朱家皇朝的誕生
而明朝開國軍師劉伯溫的一生傳奇事蹟和奇異遭遇也將為您展開！

中國的亡佚傳說
中國的偉大科學
中國的秀麗山水

透過大師

劉伯溫

這個角色傳達給您

傳







奇


人類因爲一時迷戀戰爭，放任聰明的機械兵團大肆作亂，猛然覺醒的人們如何在滴水不漏的防備下做最後反擊
地球防衛戰
METALTECH
EARTHSIEGE
Dynamix
軟體世界
智冠科技有限公司
爲了金錢和榮耀，不惜賭命，駕駛著如鐵金鋼般的機器人，投入早已下注的場場戰役中，在機器人的競技場裡，只有贏才能立足，
大競技場
METALTECH
BATTLEDROME
可以網路連線或以Modem和遠方的朋友對抗，各駕一機器人互相廝打。
Dynamix
軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

勁爆美國職棒'94

職棒球季最佳暖身之作！

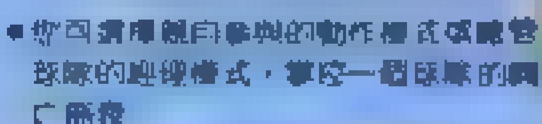
FRONT PAGE SPORTS

BASEBALL '94

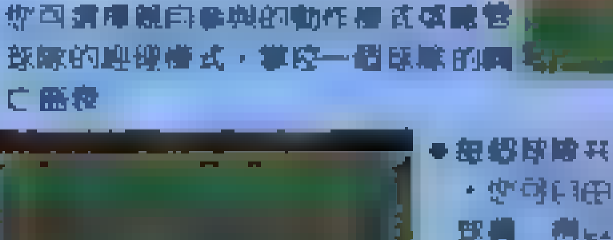
- 每一位球員皆擁有超過 500 筆的個人統計資料，龐大的數據讓您的每場比賽都充滿挑戰！球員資料是根據1994年初大聯盟的資料所建立，十分真實。



- 真實的3D立體球場和投打動作，高精細度的畫面確實呈現投手多變的球路及打者揮棒動態。



- 攝影機拍攝剪輯畫面讓您可以各種角度觀看球員精彩的動作，並可於VCR功能中控制精彩動作的快慢和重播鏡頭。
- 你可選擇親自參與的動作模式或經營球隊的經理模式，掌控一個球隊的興亡盛衰。



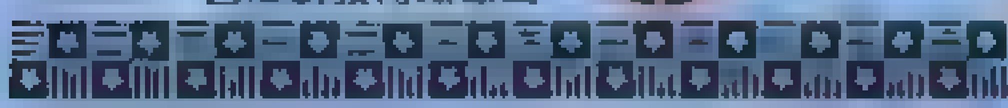
- 每個球隊共有50位球員，您可以自由交易並調用球員，藉以真正了解一個專業職業棒球隊的運作情況。



SIERRA

軟體世界

智冠科技有限公司 代理製作 發行





INCREDIBLE MACHINE 奇妙大百科 2

您就是空前絕後的精怪發明家！發揮想像力的極限！

在一堆繩索、炸藥、動物等「工具」的驅動及地心引力、空氣壓力的考量下，什麼才是解決問題的關鍵？

多種令人意想不到的益智題目正等著異想天開的您來解答。

動動腦！挑戰成功時，您將有極大的成就感喔！

D. K. G. H. F. M A

SIERRA

軟體世界

智冠科技有限公司 代理製作發行

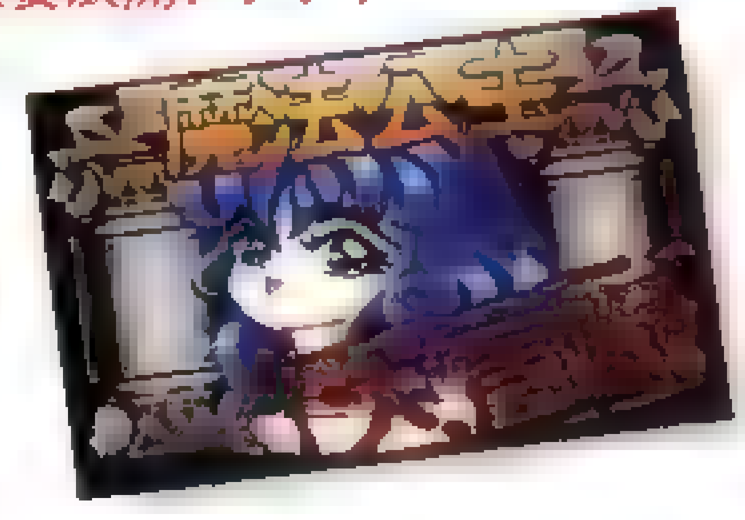

Thor
FLAME DRAGON
炎龍騎士團II
Miyasdord
Yumey
Psycobonler
Aries
整軍待發
熾力逼近
天際
而炎
也將展開新的旅
製作發行


TRAVEL GUNNER
AVG
離奇的遭遇將正在旅行的你
捲入一場刺激、懸疑、圍遶
連連的間諜攻守戰中，在黑
道『毒品』間諜、女色混雜
的強大漩渦裡，你如何使自
己免於沉淪呢？
拿起武器勇敢地面對敵人吧！
VEL
GUNNER

魔法公主

一位美麗、調皮、又對甜食瘋狂著迷的小公主、一段爲了成爲最強的魔法師而展開的冒險之旅、一個充滿無限爆笑的ＲＰＧ正要展開．．．．

- 全新設計的"歌劇式"劇情表現手法，看著台上娃娃們賣力的演出，再配上各種有趣的旁白，彷彿正置身一部精彩的舞台戲劇。
- 遊戲中將不見血肉橫飛的廝殺場面與面目猙獰的魔王與怪物，取而代之的是外表笨拙表情無辜的敵人。
- 設定精密的魔法戰鬥系統，風、土、水、火、光、闇等眾多魔法系統，供你依劇情的需要使用，且不同屬性之對象皆有不同的效果，甚至還會替敵人補血呢，更增加遊戲的活潑性。
- 八座廣大、複雜且充滿機關的迷宮中，秘藏著各式各樣的道具、財寶與魔法書，都等著您運用智慧將之一一發掘！！



永遠探索不完的神秘、
永遠發掘不完的秘寶
永遠解不完的謎題
與永遠笑不完的劇情
今年暑假，
等您來引爆！！



鷹揚資訊
YING YANG INFORMATION
台北市昆明街222號1樓 電話 (02)3890620 傳真 (02)3890664
郵政劃撥18411570 戶名:鷹揚資訊有限公司 (請註明遊戲名稱、姓名、住址、電話)



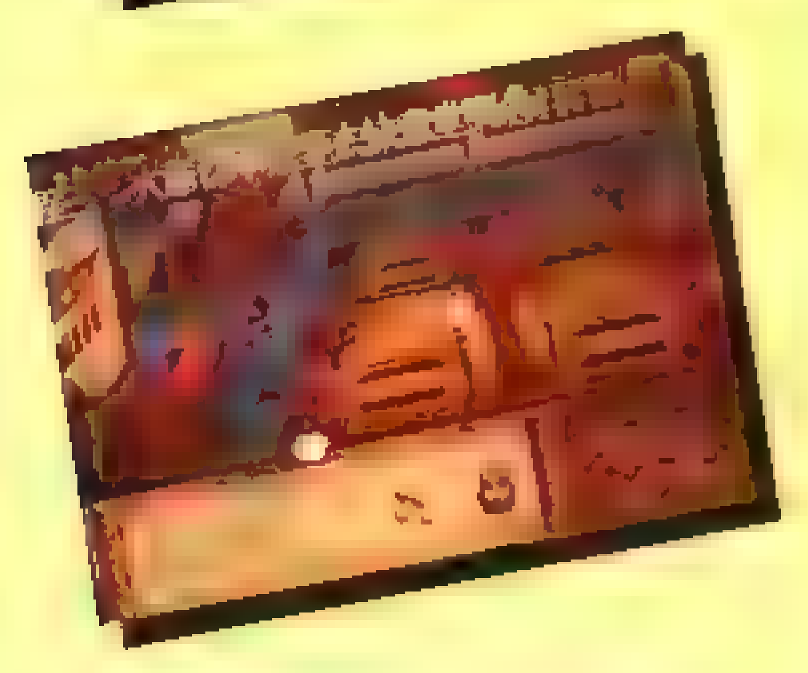
楚留香傳奇
血海飄香
《黃金檔劇情・即將搬上電腦》
第3波文化事業股份有限公司





千山俠影
唯我獨行





- ◆故事明亮輕快充滿智慧，值得一再品味。
- ◆全程中文語音（光碟版）中文顯示。
- ◆採取多線式架構並提供即時提示系統。
- ◆簡便的操作界面，一隻滑鼠走遍天下。
- ◆劇中人物行動自然而優雅，爲同類型遊戲所僅見。
- ◆由大師級編曲家製作，劇中音樂極具震撼力。

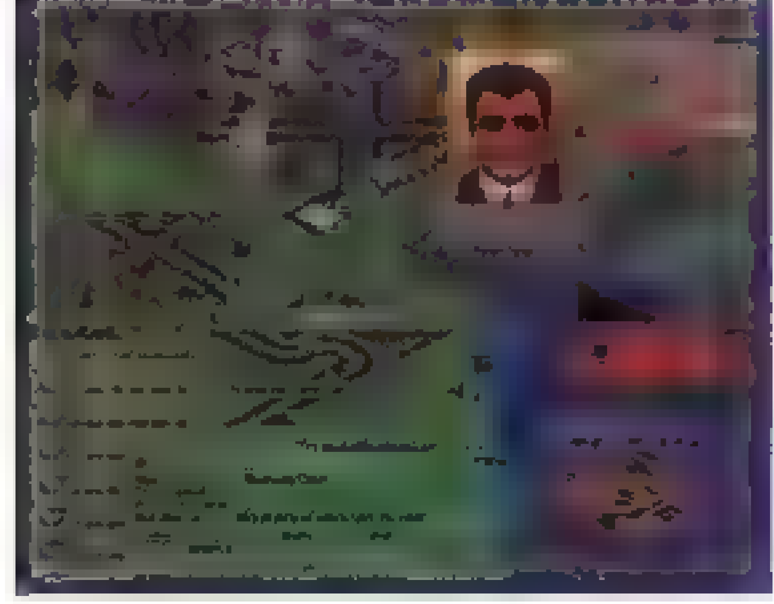


HP 彩色噴墨印表機
Vivid 3D 音場效果器
MPEG 影視卡
第三波精選遊戲軟體
專業級飛行搖桿
楚留香傳奇原版精緻小說

5/31 與 8/31 共抽獎兩次，請早把握機會
詳細辦法請參考產品內包裝

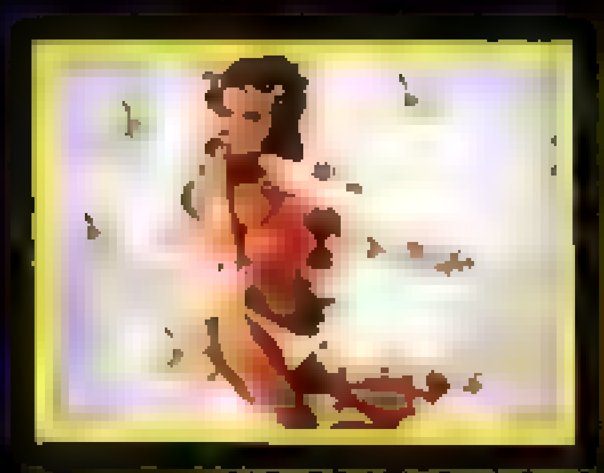
運輸大亨

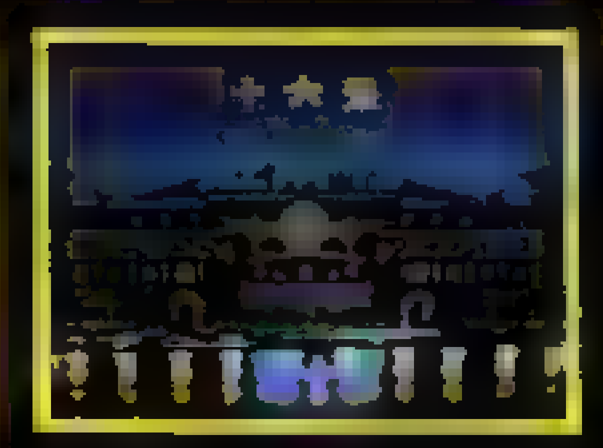
MICROPROSE
STRATEGY

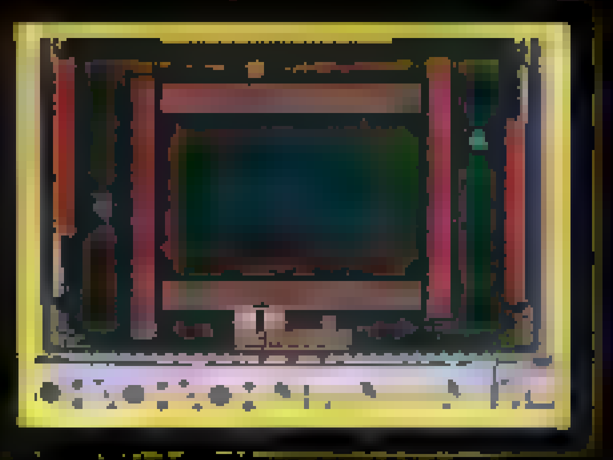


具備多工作業系統等級功力的策略／模擬遊戲

- SVGA解析度顯示，螢幕上可同時顯示各別運作的許多視窗以從事各種海陸空運輸事業
- 利用財務報表與分析圖追蹤管理績效
- 一隻滑鼠走遍天下的簡易操作介面
- 自行設定對手的數目與智商，極具挑戰性
- 可透過數據機與對手進行一對一單挑





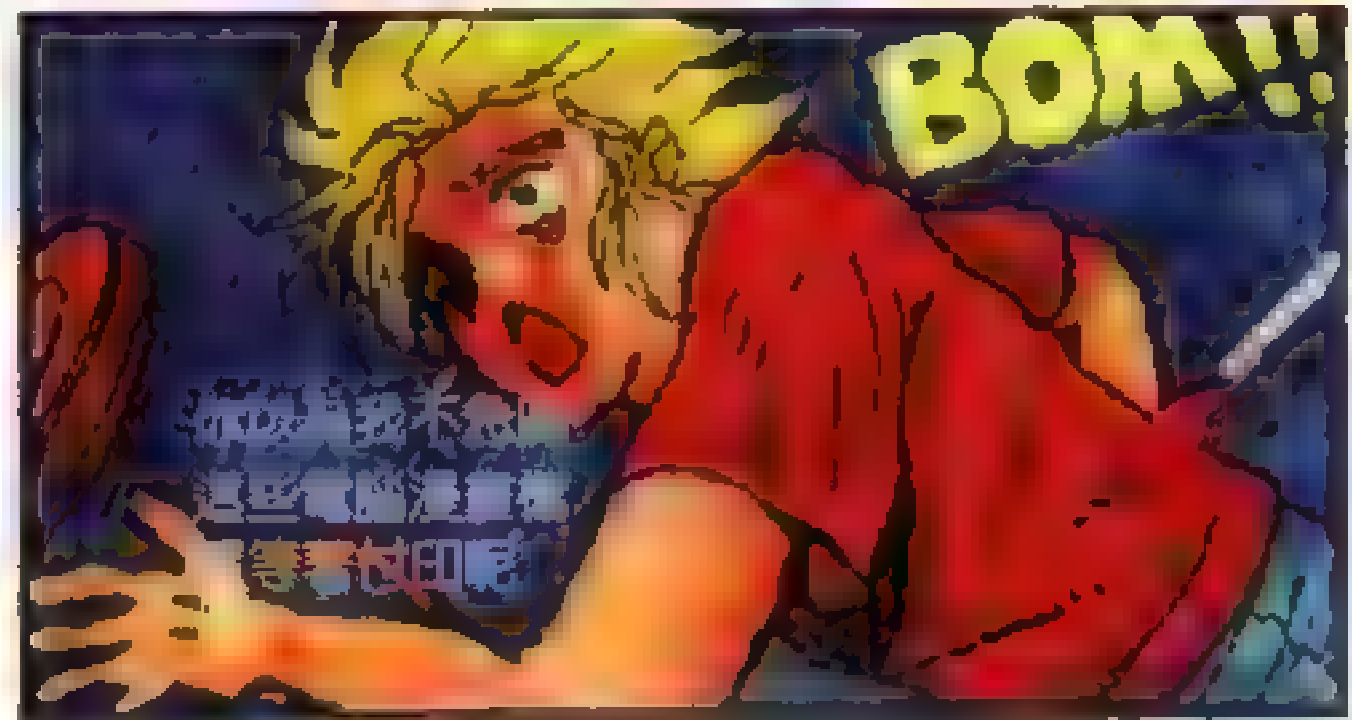


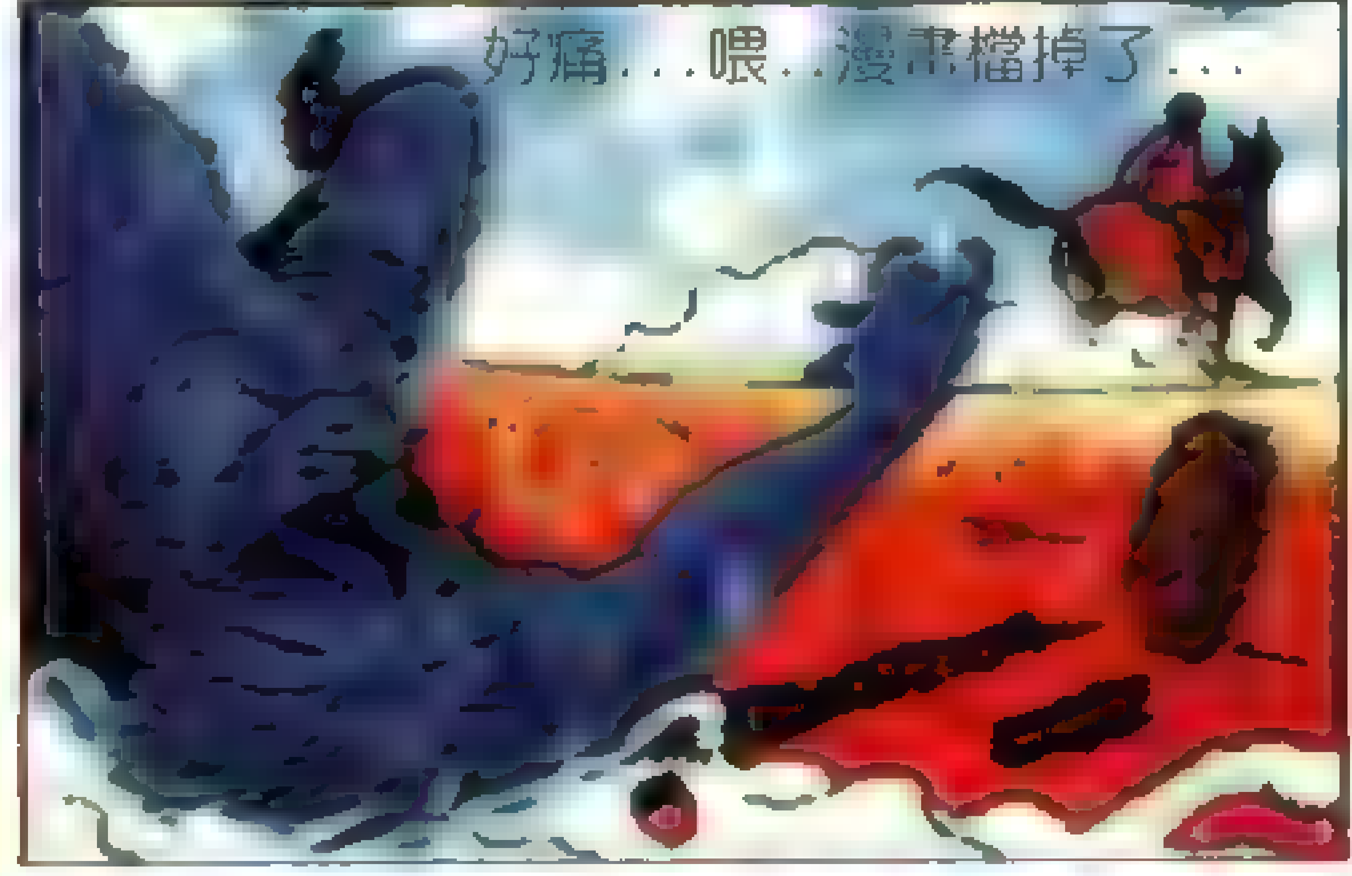


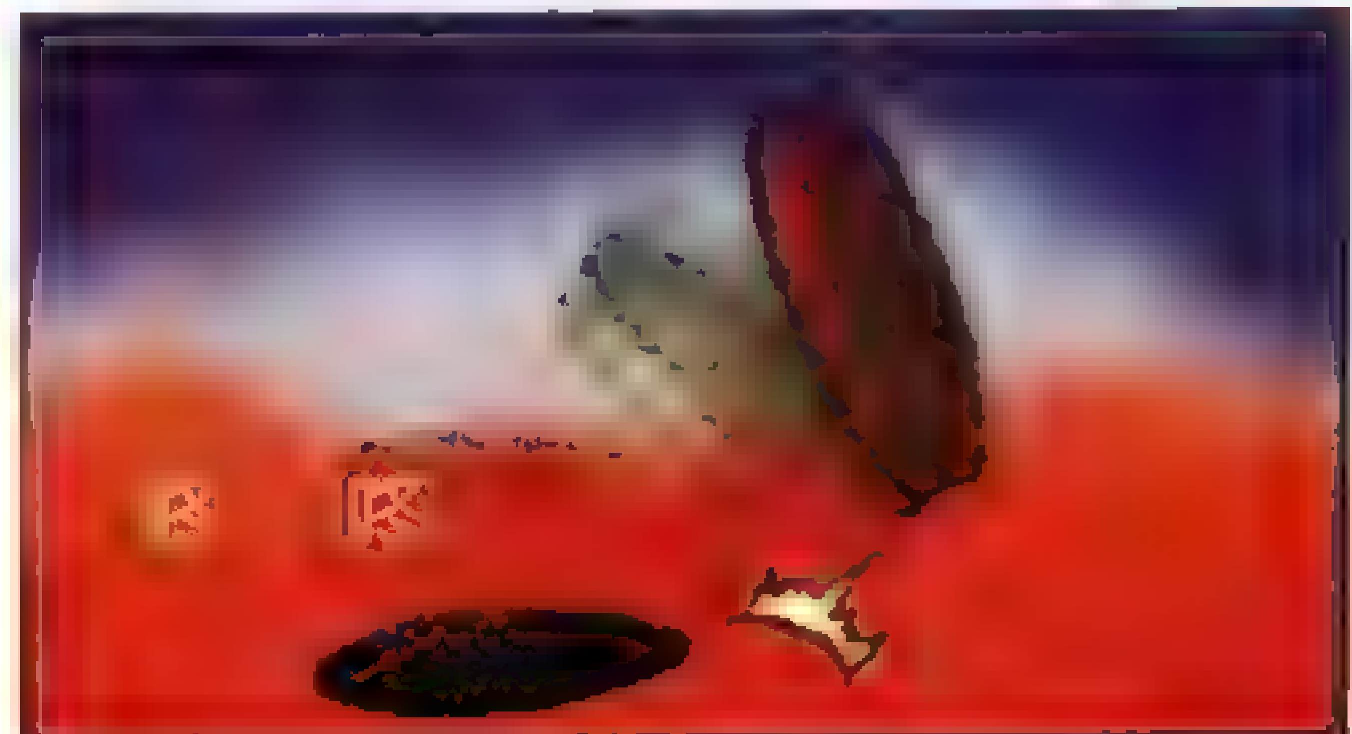
松詮資訊有限公司
CREATON SOFTECH INC

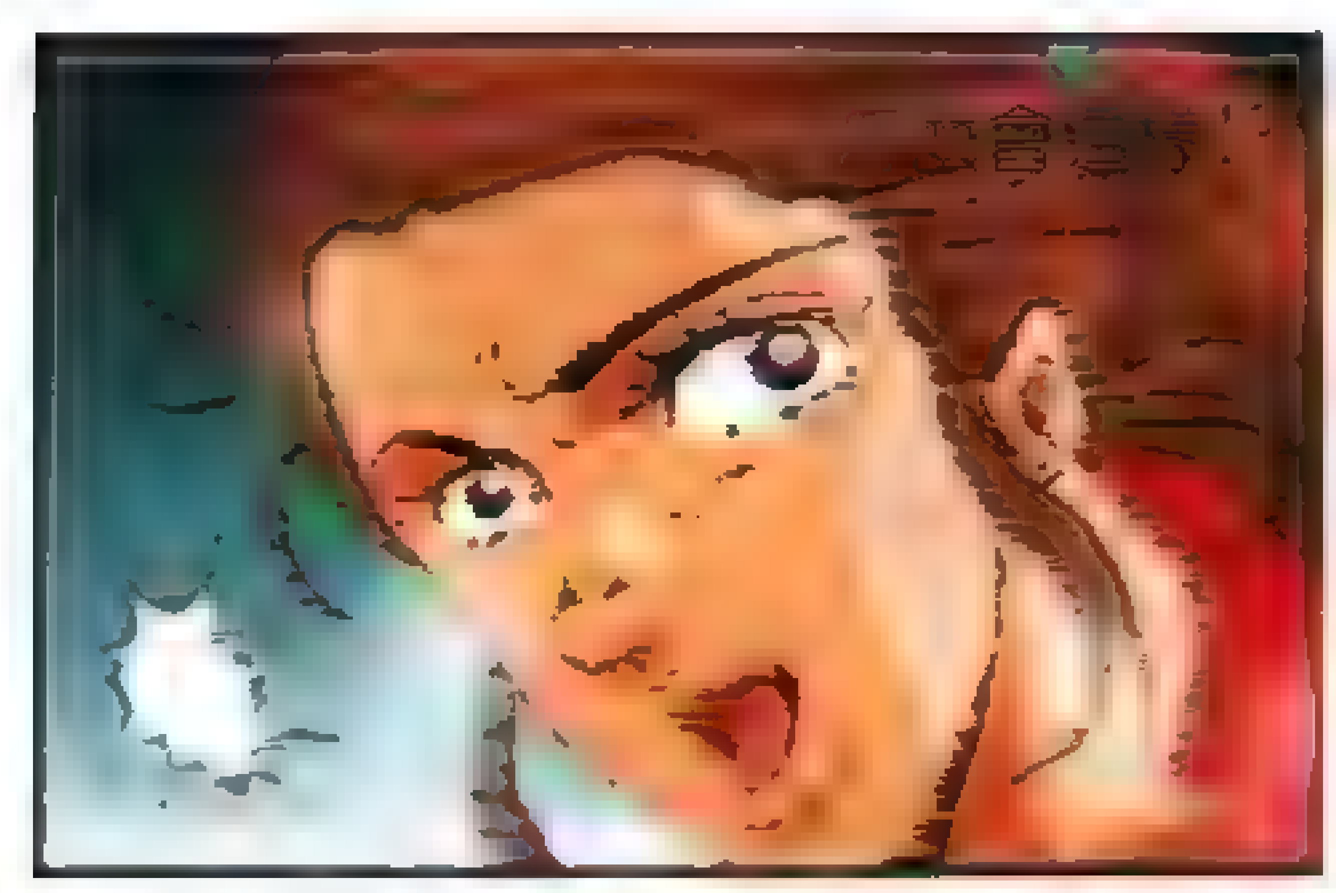
1995年4月.9日.炎熱
港台陸大沙漠
遠處兩匹馬飛馳著





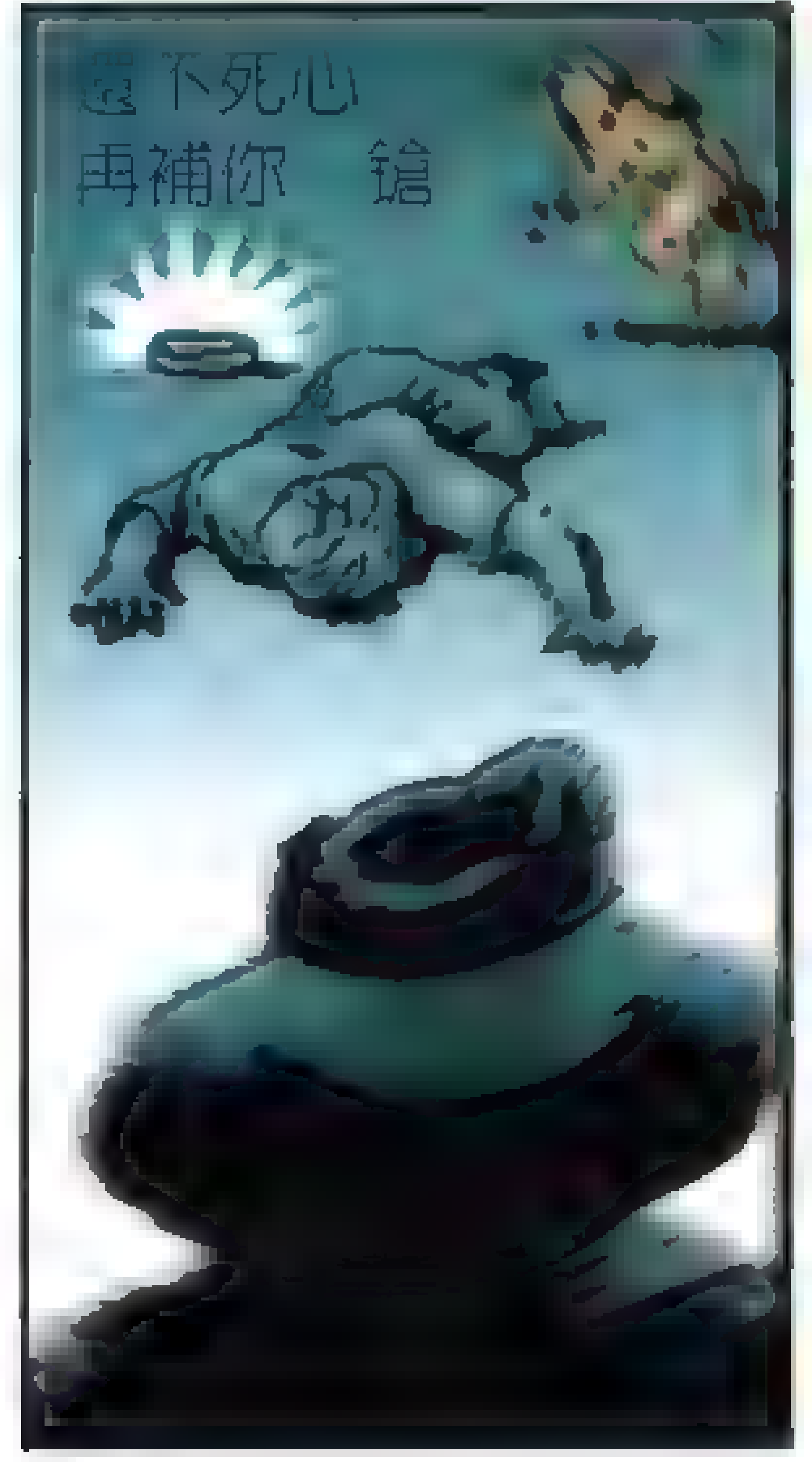





不會這樣!


SSiSi!!


嘿..嘿..我就不相信
破壞不了鬼屋魔影3的
出片計劃


還不死心
再補你 鎗


BANG


給你死






沙漠的夜.
遠處傳來
一陣摩多車聲....
POOPPPOOOP...
我是一匹來自北方的狼
走向漠莫的荒野中
人稱 沙漠之狼
酷哥康比
哈!哈
得來全不費工夫..
問題來了.
我該怎麼送到高雄呢?
不對呀...
鬼屋魔影3
電腦漫畫檔
這些檔案聽說
花了十幾二十萬呢...
天知道究竟是真還假...
咦....



亞洲套裝軟體系列

動物科學城

◆認識地球與宇宙 ◆認識植物 ◆動物拼圖遊戲
◆認識理化科學 ◆認識動物 ◆隨機問題測驗

有一座奇妙的探險島，島上擁有千奇百種的〝動物〞與〝奧秘的資源〞
將帶您進入這富有冒險、益智、趣味的奇妙空間裡

尋找您要認識生物百態，並瞭解地球宇宙的奧秘與科學常識
過程中將會不斷的面臨各種〝遊戲考驗〞與〝問題的測驗〞
是一套能啟發知識的最佳學習教材



製作發行
總機專線 (07)384-8088轉228 229
傳真 (07)385-3423



總代理
訂貨專線 (07)384-8088轉250 251
(04)3 8774
(02)788-9188

定價：899元

適用對象 3~20歲

亞洲套裝軟體系列

資產總管

適用對象：一般公司行號、政府、機關、團體、學校

- 資產明細管理
- 財產增減表
- 財產目錄
- 維修記錄
- 資產逾期表
- 資產盤點
- 移交清冊
- 異動管理
- 分類明細帳
- 各項管理報表印製



製作研發　亞資科技股份有限公司
地　　址　高雄市三民區民壯路53號
服務諮詢專線　(07)384 8088轉228 229
傳　　真　(07)385 3423



代理發行　智冠股份有限公司
地　　址　高雄市　民區民壯路63號
訂貨專線　(07)384 8088轉250 251
(04)311 8774
(02)788 9188



兒童算術百科寶典

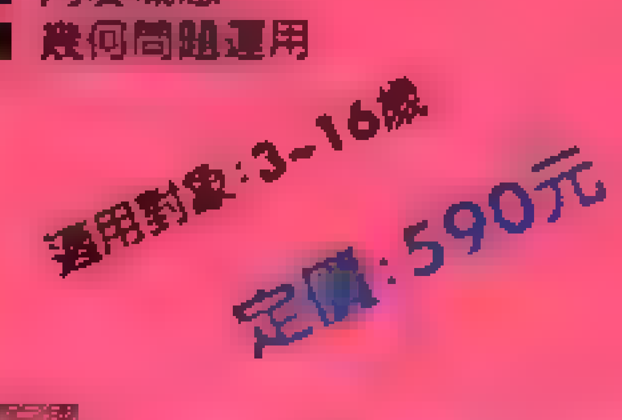
算術小神通

[illegible]

[illegible]



- 加、減、乘、除數學四則運算
- 九九乘法[illegible]
- 益智遊戲
- 考題評量出題卷
- 立體幾何學
- 平面幾何學
- 度量衡學
- 解題測驗
- 角度概念
- 幾何問題運用



適用對象：3~16歲

定價：590元

[illegible]

1 歡迎至全省軟體世界專櫃經銷商、金石堂書局、萬客隆、大樂等賣場購買。
2 可利用劃撥帳號：41081300劃撥帳戶：亞寶科技[illegible]

數學運算篇	幾何篇
1 數學相關老師 加 減 乘 除 進位 借位 運算元 運算子 運算式等 利用動畫與語音導引學習 並有連續步驟 一步步的教學解說。 2 遊戲過關遊戲 從遊戲的過程中，練習數學的運算能力及反應力。 3 大富翁遊戲 運用有趣的擲骰子遊戲進玩並練習考題 可增進數學學習的興趣。 4 限時考題評量卷 電腦會自動呈現不同的考題，如在一定時間內完成作答會自動改題 並能顯示分數與列印。 5 限次考題評量卷 訓練自己四則運算的速度與解題能力 並統計分數與排行榜記錄及列印等功能。 6 月考出題卷 可用人工或電腦來製作並列印1~6年級各學期的考試卷，同時可設定不同的題數、格式、字型、倍數放大等多功能。 7.九九乘法表 提供九九乘法表，供閱讀參考。 8 設定題目的難易度 共有一至六年級並分上下學期選項設定。	1 認識立體幾何學 以影像 動畫學習長方體 球體 柱體 錐體等知識及[illegible]方法。 2 認識平面幾何學 以影像 動畫來學習圓形、三角形、四邊形、多邊形等知識及計算方法。 3 認識度量衡學 學習長度 角度 重量等相關知識，同時附有實際的教學畫面。 4 遊戲測驗 從射飛機遊戲中 訓練幾何解題的能力，並有排行榜上的成績記錄。 5 角度概念 利用撞球遊戲，學習並認識角度，入射角、反射角等角度觀察及計算方式。 6 幾何問題應用 從日常生活中的事物訓練對幾何知識的聯想力。

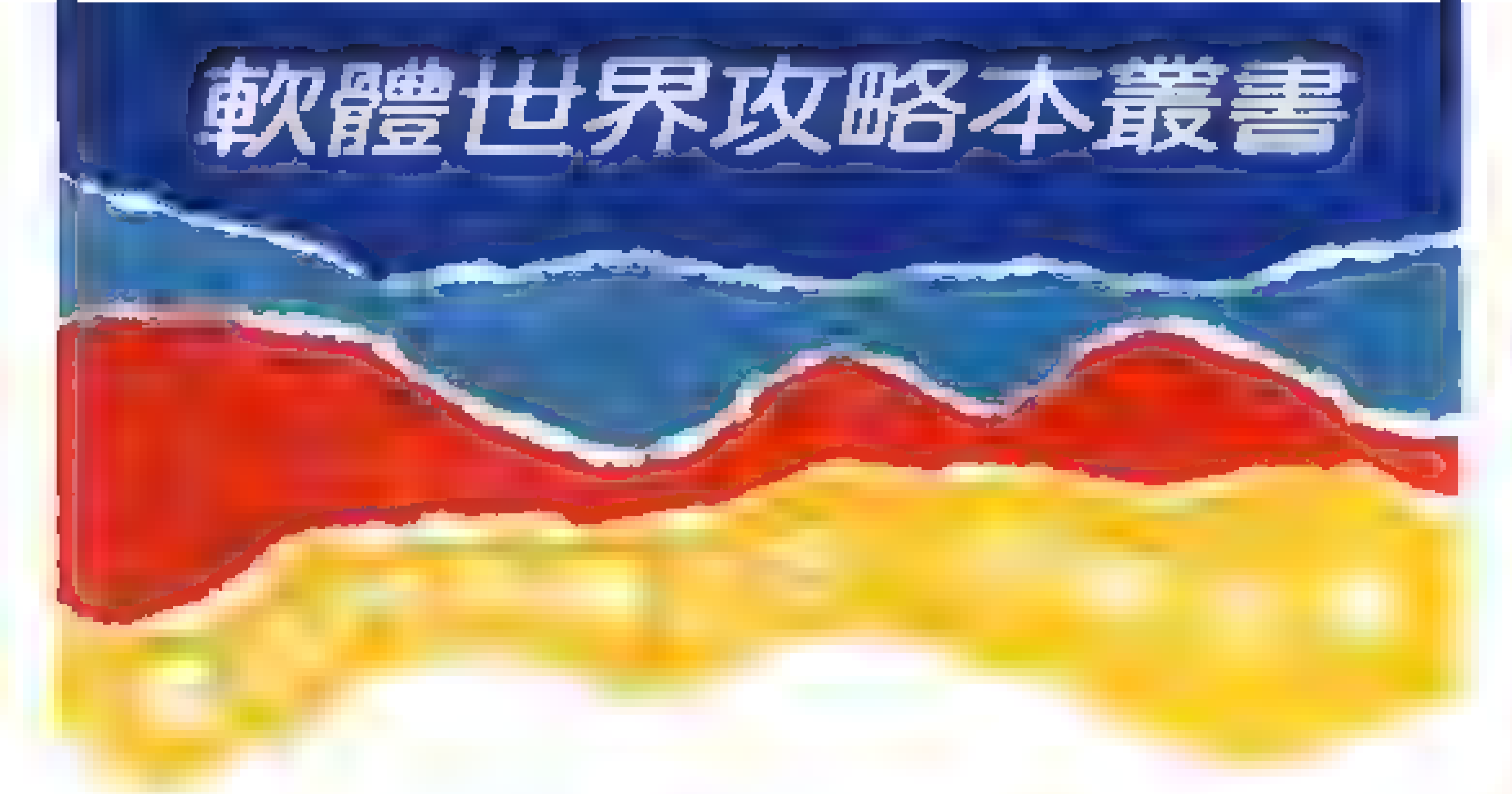
[illegible]

1 從各種益智遊戲中，訓練對算術的運算能力與速度。
2 從幾何概念中，[illegible]，並養成幾何邏輯思考，[illegible]
3 反覆的教學練習，以達學習的效果。
4 提供給學生與老師，最快速的自製考卷功能。
5 可依據不同程度，設定考題的難易度。
6 採互動式與滑鼠的操作方式，讓使用者更易學習。
7 全部採用動畫式的教學畫面，內容趣味、生動、活潑，提昇孩童的學習樂趣。
8 中文語音教學，發音清楚，是最佳的教學軟體。

製作發行 亞寶科技股份有限公司
地址 [illegible]
服務專線 (07)384-8088轉226 229
傳真 (07)385-3423



總代理 [illegible]
地址 [illegible]
服務專線 [illegible]
(02)788-9188



在厚達兩百多頁，首次使用再生紙印刷的『魔法門外傳三合一攻略全集』中，究竟有那些精彩的內容呢？

1、『星雲之謎』的完全圖文攻略

可怕的席恩王假扮羅蘭王子來到星雲世界，不僅慫恿伯洛克國王找尋第六片魔鏡，還聯合野心勃勃的達松格巫師，將王國的首席法師克羅多囚禁了起來。這一切的背後，究竟有什麼陰謀呢？

2、『黑暗魔君大反撲』的完全圖文攻略

在你打倒席恩王之後，發現原來真正的主使者是亞拉瑪，君臨黑暗勢力的帝王。他不僅控制了另一面的黑暗世界，還打算派遣席恩王來征服星雲世界。雖然席恩王被打倒了，但是，亞拉瑪是不會就此罷休的；在某一個地方，你將會遇到成群結隊的席恩王所組成的軍團．．．

3、『決戰星雲世界』的完全圖文攻略

雖然你已經打倒黑暗帝王亞拉瑪，但是你的任務仍然尚未完成。為了星雲世界及黑暗世界的將來，你必須讓這兩個世界合而為一。首先，你得救出被囚禁在某處的羅蘭王子。如果夠膽量的話，也可以向史上最強大的生物－巨龍挑戰，以證明你的實力。

4、183種怪物的圖文資料

在此收集了星雲世界及黑暗世界的所有怪物，不僅刊登出牠們的圖片，還列出完整的屬性資料，讓你在戰鬥時能夠知己知彼，百戰百勝。

5、特殊技能、物品、法術的所有完整資料

在本部份將為你介紹『魔法門外傳』中所有的人物附加屬性、物品及其附加能力，以及法術的所有資料。讓你在征戰途中更能掌握所有的知識，以早日完成任務。

6、兩個世界的大張全彩地圖

隨書附贈『星雲世界』及『黑暗世界』的世界地圖，在上面標註了特殊的建築物及地點，週圍還有區域座標供你參考。

已．經．推．出



- 每期零售價為新台幣120元
- 每月15日出刊
- 請洽各地電腦經銷商、書局、書報社
- 訂戶價格（限台灣）

全年（12期）	1300 元
半年（6期）	650 元

- 劃撥帳戶：謝明奇
- 劃撥帳號：40423740
- 舊訂戶請註明訂戶編號，以利作業
- 請利用本刊劃撥單或郵局劃撥單，逕向各地郵局劃撥
- 若需掛號寄書，請另加新台幣294元（全年）之掛號費，否則一律以平信寄出
- 訂戶地址若有變動，請於出刊前一個月，來信或來電更正，電話：07-3848088轉295，或服務專線 07 384 505

地址 高雄市三民區民族路八號軟體世界雜誌訂戶

地獄 HELL

／黃啟禎



地獄最近也在推行現代化，連裝備都相當先進。



自古以來，人類面對不可知的『未來』，總是擁有十足的好奇心，想要預先得知到底會發生什麼事。不管是先知預言、科幻小說或是趨勢預估，都是基於這種心理而產生的。現在正逢世紀交替之際，相信有許多人對於公元兩千年以後的世界到底會變成怎樣，感到十分的好奇。Take2 公司在他們最近所推出的科幻冒險遊戲：『地獄』（ Hell ）之中，就以百年以後的美國作為故事背景，演出一場懸疑的互動驚悚電影。

話說未來的美國，由於貪瀆無能的官僚政府無法執行公權力，使得治安陷入絕望的程度，毒品泛濫，幫派份子以精良的武器在街上公然火拼，使得一般市民陷入水深火熱之中，人人都希望一個更為強硬的政府能夠處理這些亂象。此時，一個名叫蘇勒絲（ Solux ）的野心者，以其所擁有的先進虛擬真實科技與CIA內部的官僚合作（官商勾結？）發展出一套模擬地獄景像的虛擬空間產生系統，它可以藉著神經系統與大腦連線，直接在腦中灌入訊號，使人產生身處地獄的幻覺。蘇勒絲藉著此套系統催眠了成千上萬的人民，很輕易地就推翻了原有的政府，建立了一個名叫『天神之手』（ Hand of God ）的組織，自己更以上帝代行者之名，接掌了政權。在她的統治之下，美國變成了『 1984 』這本小說所敘述般的極權國家，所有的傳播媒體都遭受把持，人民的自由思想受到箝制。她還特地成立一個名叫 ARC （ Artifical Reality Containment 人工擬真抑制組織）的秘密警察機構，四處搜捕非法研究虛擬真實科技的人員。被盯上的人只要名字列上隸屬於 ARC 的暗殺組織（ Scrub Team ）的名冊內，往往難逃一死。以上扯了這麼多，只是要讓讀者們對於遊戲的背景稍微了解，以免進入正式遊戲之後玩得一頭霧水。接下來就讓我們切入正題：男女主角基頓（ Gideon ）與瑞秋（ Rachel ）是隸屬於 ARC 的特勤人員，但是他們卻在一個清晨遭受自己單位暗殺小組的襲擊，這是怎麼一回事呢？玩家將要帶領這兩個滿腹問號的



裝備現代武器的惡魔。



主角不幸被捕，身陷牢籠。



連接電的空間與現實的 VR 頭盔。



方便的地圖系統。



未來抓鬼大師的辦公室。



特勤人員去找出真正的原因，但前提是：他們得要先躲過當局的全面搜捕……。

遊戲開場時，不可免俗地，先來一段3DS動作短片，在一段進入地獄的夢魘之後，男女主角一齊醒來，接下來暗殺者入侵。他們遂以以靈敏的身手與合作無間的默契，幹掉了來襲的暗殺者。這動畫比較有趣的一點，是裡面的人物造型都是由繪圖工作站所產生的，不論是動作與表情都有點生硬，像是木偶一般，較為年長的玩者看到，應該會想起十幾年很受歡迎的雷鳥神機隊吧！



幕後藏鏡人

事實上，這遊戲從頭到尾，大多數都是由這種電腦人偶所主演，只要少數是由真人影像掃瞄，據筆者猜想，大概是請演員工資太貴，工作人員又不上相，只好求助於繪圖工作站，既省錢，又方便。

「地獄」的操作介面，可以說是一『鼠』走遍天下的最佳寫照。當玩者移動滑鼠，游標的形狀會因而改變，平常的時候是一把惡魔用的三叉戟，按下滑鼠鍵，主角就會自動走到所指之處；當它變成了骷髏手的形狀（令人不得不想起第七訪客），表示所指的物品可以拿取；如果指到可以交談的對像，則變成人頭狀；最方便的功能是指到主角上一按，就可以打開物品欄，省了開選單的麻煩。相信玩家很快地就能夠上手。本遊戲另一個特色是它變換場景的方式，當玩者想要到其它場所時，只要叫出衛星掃瞄地圖，再用游標選擇目的地既可直接到達。剛開始只有少數地點可選擇，隨著劇情進展，可以去的地點將會逐漸增加，有助於玩者釐清整體情況。

本遊戲最主要的特點就是豐富的對話，製作小組還找了好萊塢影星來擔任配音工作，甚至還在遊戲中軋一角。所有的對話都是全程語音，如果有聽沒有懂的話，還可以打開字幕。整個遊戲從頭玩到尾，能夠講話的對像，包括人與機器，對話數量就超過百。還好遊戲有提供自動記錄談話內容的功能，還能夠依照地點、時間或是字母排列順序，使玩者能夠很快地找到所要的對話內容。雖是如此，訊息內容對於英文程度中等的玩家，還是稍嫌艱澀，裡面充滿了美式口語與字典查不到的新字，想玩這遊戲得要有點心理準備。



反抗軍首領

整體而言，Take 2小組在「地獄」這遊戲中，不但下了許多工夫在劇情鋪陳與環境營造上，還加入了虛擬實境、電幻空間（Cyber space）等新題材，使得整個遊戲帶著濃濃的科幻味。具有相當英文程度的玩家，不妨來試試這個具有嶄新觀念的前衛科幻冒險遊戲。

與地獄魔王的決鬥







反抗軍首領向世人揭發影像



異·星·特·警

CREATURE SHOCK

■劉稼禹

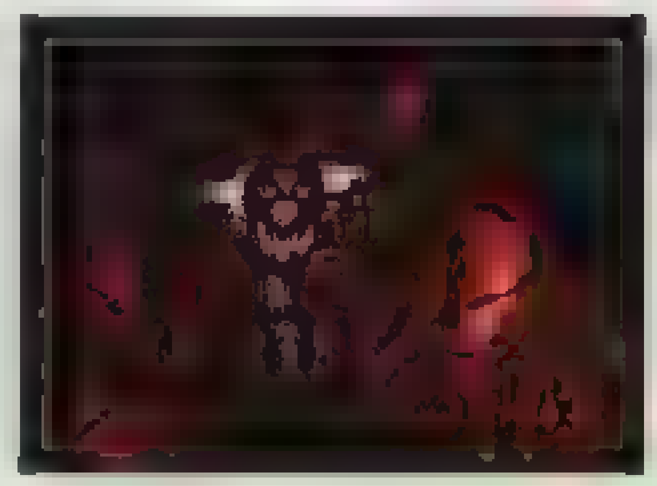
2123年，一艘科學探測船亞瑪遜號正飛越土星的附近。一切看似正常，而太空也寂靜如昔。突然，一顆小隕石正快速的接近亞瑪遜號。由於沒有測得任何的生命跡象，故艦長乃依一般的標準程序來處理。誰料當小隕石時正要與亞瑪遜號擦身而過之際，從其上卻猛然伸出了許多觸腳緊緊地纏住了亞瑪遜號，女艦長雖成功地發射了一枚記錄器，但自已卻來不及於大爆炸之前迅速逃離。在經過了許久之後，亞瑪遜號的記錄器終於被相關單位截獲。於是，他們便派你（玩者），前往土星一探究竟並尋找女艦長的下落……接下來，本遊戲（以下簡稱 CS ）便由此開始。





這個遊戲的故事流程總共分五大部分，分別是 MISSION TO SATURN、ABOARD THE ALIEN SHIP、MISSION TO TETHYS、INSIDE THE DOME、和 ABOARD THE ALIEN MOTHERSHIP。在每個部分之間，均有一段不算太短的 3D 動畫作爲過場橋接，而其內容則是以射擊與迷宮交互穿插而成。在立體射擊的部分，大致上動作看來相當的流暢，但以目前的 PC 射擊遊戲水準來看，本遊戲的表現並不能算是最好。主要的問題是出在操作介面上。它只能用滑鼠來射擊及控制飛行的方向。但是呢，在上下的移動時似乎又不夠靈敏的樣子，令人在第一關一開始的時候，還真玩得不怎麼順手。更傷腦筋的是，在遊戲中飛行模式時將滑鼠往上移是往下飛，往下移是往上飛（明明就不是一般滑鼠所使用的慣性嘛），而在行走模式時的控



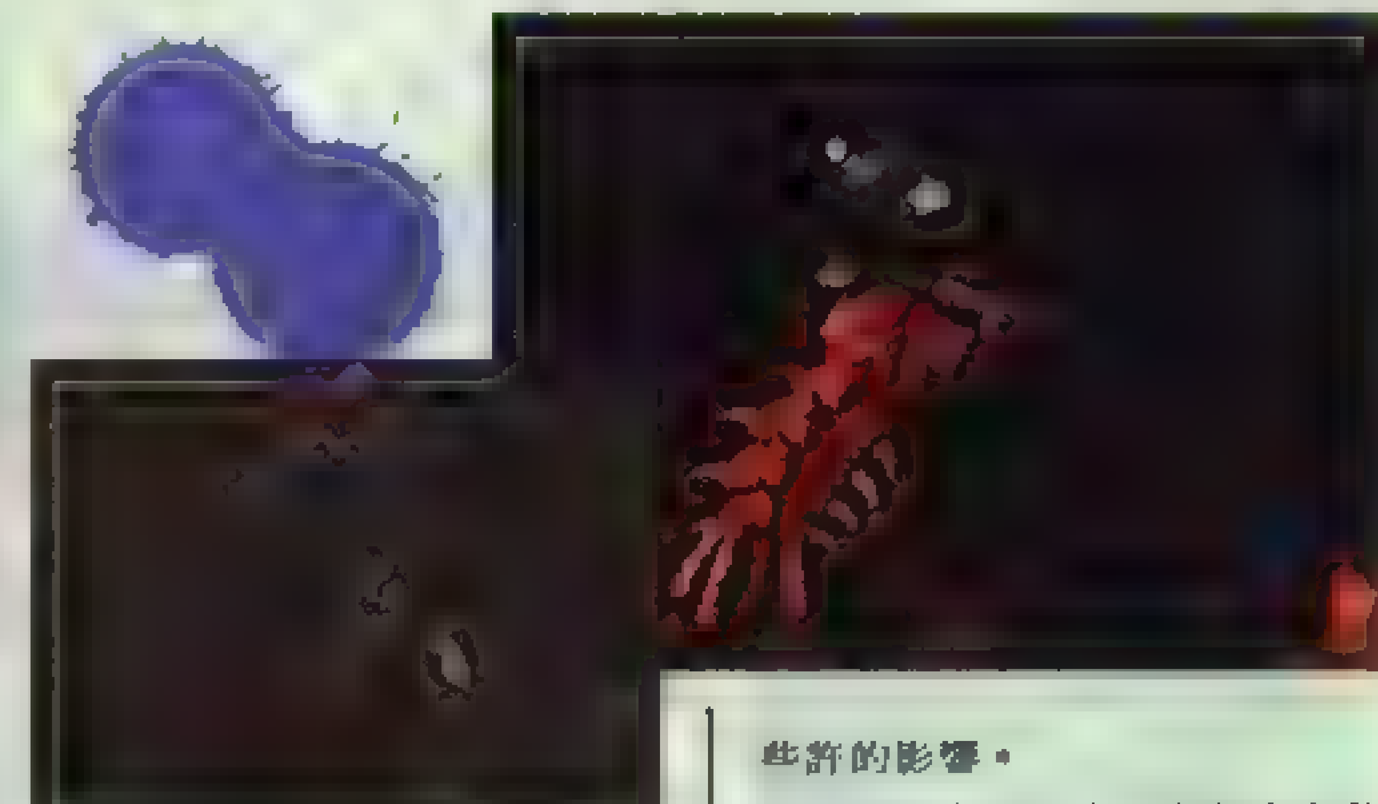


制又變成了往上移是射擊上方，往下移是射擊下方…像這樣不統一又不能讓玩者自行重新定義鍵的設計，恐怕除了「多練習」以求適應外，別無他途。

至於在迷宮的部分，CS 的表現就明顯地理想多了。一般說來，普通的怪物如吸血蛭、蝙蝠、怪眼、毒蜂等，大概打中一、三槍牠就差不多完蛋或逃走了；而其他較厲害的怪物則必須先嘗試著找出牠們的弱點來（如眼睛、心臟等），才能迅速地將之擊敗，否則，不僅三枚智慧型炸彈（必須按下 <SPACE> 鍵才能





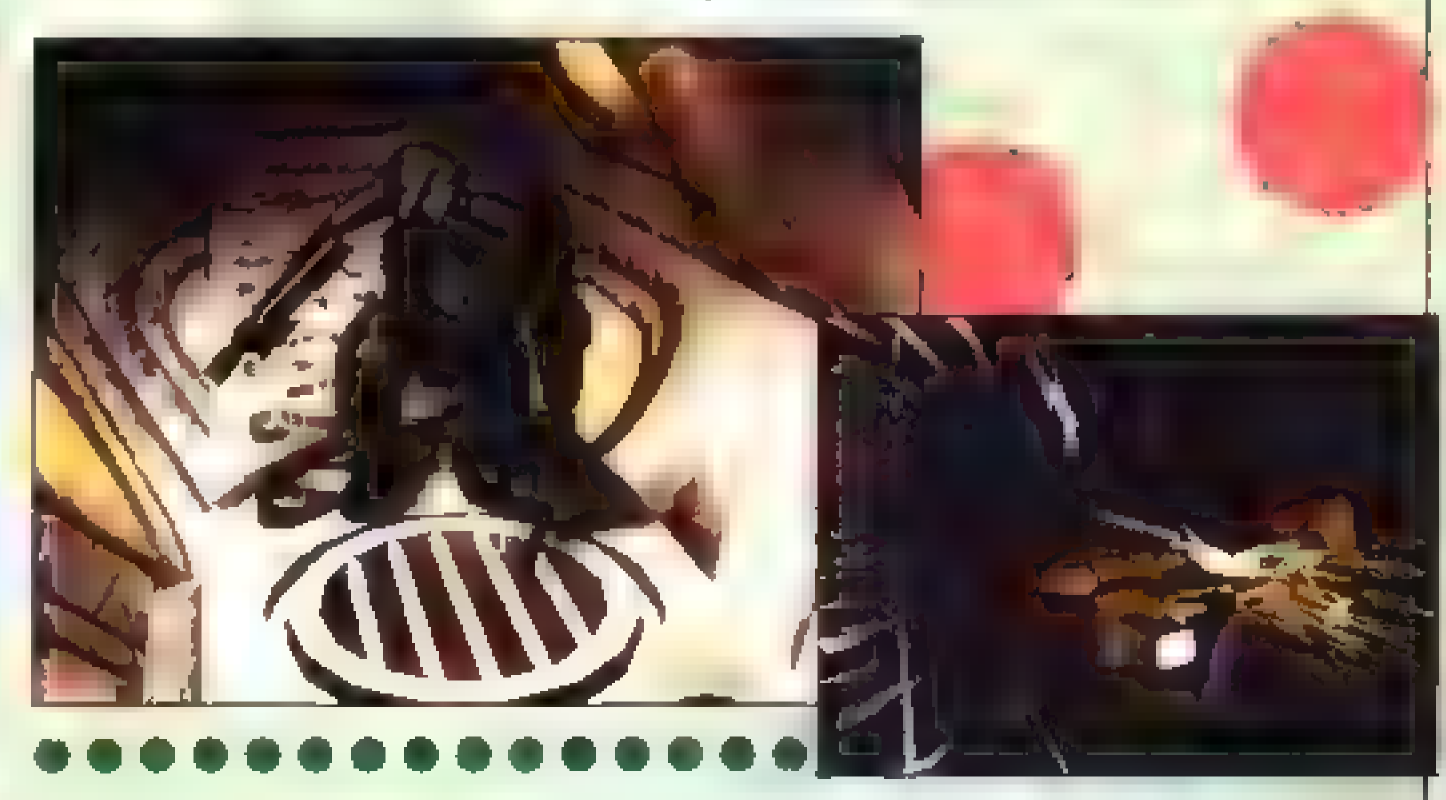




使用）一下子就用完了，就算你能拿到數顆紅色的能量球也很難打死牠們。雖然說迷宮裡的範圍並不能算大或是複雜，但在氣氛的營造上卻相當不錯；還有過場動畫中的幾個主角持槍瞄準或閃躲的鏡頭也都很帥－本遊戲中最精彩的部分，恐怕也非這一段段串連的 3D 動畫莫屬了（不過在立體射擊的部分則無）。也或許是因為在這些華麗包裝上所下的工夫太大之故，反倒使其在內容的遊戲性設計方面相對的受到了些許的影響。

另外在 CS 中，遊戲會自動為你存入已過關卡的記錄，玩者是無法自行存入進度檔的，所以只要一死，整關就得重頭來過；但玩者仍可重新選擇關卡的難易度就是了。又遊戲中的音樂音效做得不錯，也有三首由 CD 音軌直接輸出的曲目（四首中有一首是重覆的）。整體來說，大致是射擊部分的音樂音效做得比較好；而迷宮的部分則為動畫做得比較好。再來說到遊戲的對白部分，是完全沒有字幕的，所幸這點對本射擊遊戲來講並不構成影響。

這個遊戲的基本配備要求並不高，為 486SX-25、4MB RAM、VGA 顯示卡、和單倍速光碟（當然，配備愈好效果愈好啦）。對於喜歡華麗動作射擊遊戲的玩者來說，CS 應該算是一套相當吸引人的作品。







這是遊戲的標題畫面。

這是一個題材相當新穎的策略型遊戲。在二十一世紀初期，世界於局勢巨幅波動和戰禍不斷的情況下，有一個叫 THE WORLD BODY 的全球性組織興起了。它為了要保存人類有史以來所有的藝術品和紀念物，因而指定許多機關團體和展示單位，非常有系統的去收購各種具有歷史意義及藝術價值的東西。其影響所及，不僅帶動了整個藝文界的創作風氣，同時也使一些藝術品的掮客更加積極地穿梭於各個拍賣會場中，以求從中獲取暴利。現在，時值西元 2011 年，你是一群優秀且經驗豐富的藝術品經紀人之一，並且要前往一場水準相當高的精品拍賣會，打算大顯身手一番。要如何才能從三回合共計十二樣的拍賣物品中獲得最大的利潤，以擊敗另三名競標的對手，正是本遊戲的主要目的。

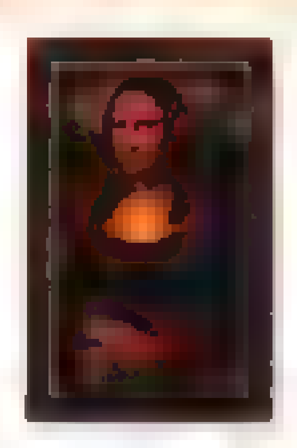


話說這個遊戲在國外打廣告時，曾特別標榜其內容中所包含的眾多高水準經典級藝術品資料，故使許多玩者聞之而卻步。但實際上，本遊戲裡所拍賣的物品並非僅只藝術品而已，像柯林頓總統所吹奏過的薩克斯風、骨董級的 IBM 大電腦主機、還有音樂點唱機等等，也都在拍賣的型錄之內。除此之外，本遊戲的進行也與玩者的藝術修養沒什麼太大的關係；最重要的是得在拍賣會場附近蒐集各項以利於競標的相關情報，如是否有膺品流到市面上啦、有哪個單位正積極地想收購某物啦、或是哪個對手對某物有特別的收藏癖好啦…才能又快又狠的擊垮對手，而贏得最後的勝利。



多采多姿的拍賣品，連錄影帶也。


這裡連明朝的花瓶也有哦！


想買蒙娜莉莎的微笑來收藏嗎？



這個遊戲要玩完一次的時間並不會很長。一開始，玩者得先從七名（四男三女）國籍不同、嗜好專長不同、年齡不同的買家中選出一或至多四名來扮演。當所選的主角只有一名時，玩者所面對的將是另三名由電腦所控制的對手；若所選的主角超過一名以上，則可交互搭檔進行圍標，或派犧牲打哄抬價格以拖垮對手。倘若玩者不只一人，自然也可分別選扮一或兩名主角彼此對抗廝殺。一旦買主的角色選定之後，每位買主就會有八百五十萬美金的資金匯入館方備用，然後眾人即可進入拍賣會場外的藝廊大廳先熟悉一下環境。這時，是自由活動與交談的時間，玩者可儘量打聽一切有關標售物的小道消息或官方公告，等訊息蒐集完畢，便可至拍賣室裡由主持人宣佈此一階段的四項物品拍賣開始。


玩者可從這七人中，選出自己要扮演的買家。



在每樣物品拍賣之前，都會

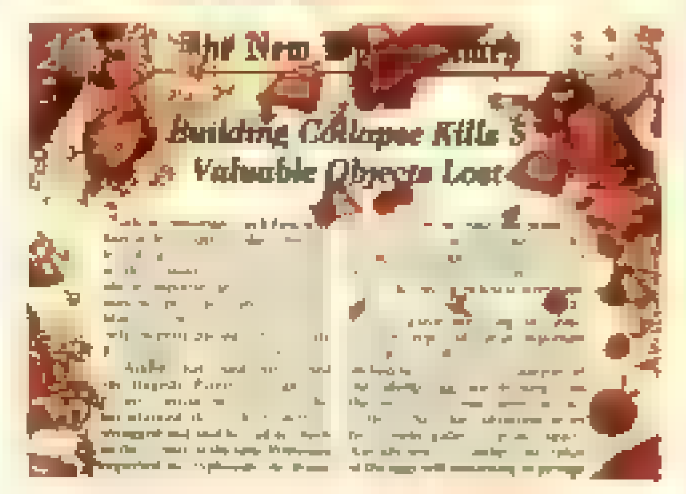
有接待小姐說明該物的背景資料，然後在主持人公佈該物實際的所值及起標的價格（所有出價的單位都是以百萬美金計算）之後開始競標。遊戲在這部分的 AI 寫得相當好，主持人會根據出價者而予以適當的回應，而買主得標後，也會露出得意的笑容。每當拍賣活動告一段落時，由玩者所控制的買主就可利用館方的線上即時網路系統，將所標得的標的物品迅速地脫手得利。當然，脫手的時機亦為一大門學問：原則上是靜待至市場上有積極的買家介入時才脫手，會獲得較大的利潤。等一日的拍賣全部結束後，電腦便會根據各人的資產額計算出總結果；但由於各對手都可能會拖到最好的時機才進行買賣交易，故不到最後的一刻，是不能確知誰才是真正贏家的。



拍賣會場的熱鬧人潮，是蒐集情報的好地點。



看電視、借閱報紙、及收聽廣播，都是蒐集資訊的好方法。



留心時事，以免買到贓物！



變幻莫測的市場起伏

雖然每次遊戲都只有十二樣物品分三回合來進行，但每次進場標購的電腦對手都可能是不同的人，且標售的物品也會依亂數重新選定，並所值亦會隨物價而稍有波動，故本遊戲的變化算是相當的大，也相當的耐玩。如果你想完全憑直覺來出價購買，是絕對不會得勝的；你得動作筆記登錄每次每樣物品的底標、和對手所出價的上限等等。關於這點，設計公司亦體貼地隨軟體附贈了一本筆記簿，並且附註建議你最好使用鉛筆標記，以利於價格波動時隨時修改。在多玩過幾次之後，你就會發現，這個遊戲實際上比你所想像的還要更聰明一點—當某樣曾經出現過而以為價脫手的物品又再度出現時，可先別高興得太早，因為這次可能根本就乏人問津。



查詢對手的資料，以求知己知彼，攻無不克！



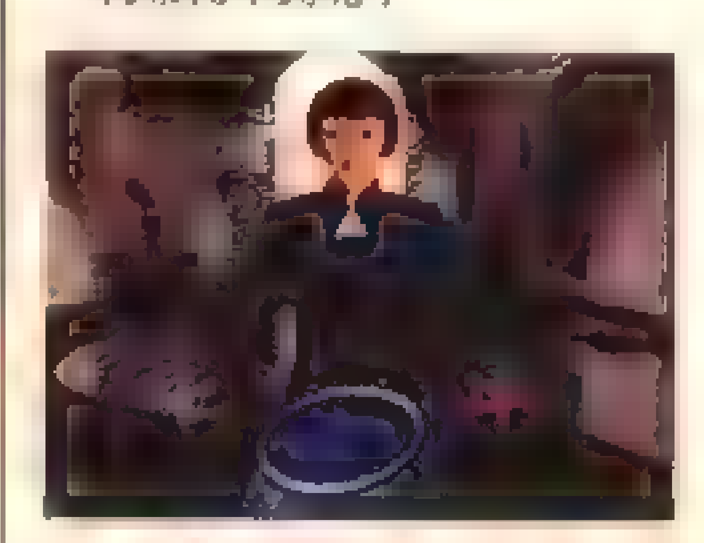
可利用電腦連線賣出物品。



配合恰當的對話音效

在「黃金拍賣會」中的音樂音效並無特別驚人之處，且有部分曲目不過是中規中矩的古典名曲重新演奏（如"給愛莉絲"等），以配合遊戲裡的藝術氣息而已；但於語音方面，倒是做得不錯；不是說它錄的有多好多清晰、用音軌或是以 24-BIT 來錄製，而是如前所述，在拍賣的過程中主持人能回應以適當的對話語氣，頗能模擬賣場中的臨場感。雖然在遊戲中大部分的訊息都無字幕顯示，但是並未有太過艱深的詞藻或用語，如果英文真的很差，頂多也不過要贏的比較辛苦一點而已，倒不至於玩不動遊戲。又遊戲裡的 SVGA 畫面及 3D 立體動畫，在現今的光碟遊戲中已很常見，不needs再特別提及；也正因如此，使得這個策略遊戲竟然要佔掉整整一片光碟 630 MB 的空間！另外，在遊戲的包裝盒內，還有第二片光碟，其中包含一個本遊戲的 DEMO 版、和 THE WORLD BODY 的介紹影片—這一片光碟其實有跟沒有都沒太大的差別，不過是用來灌水撐撐場面罷了。據稱發行「黃金拍賣會」的 EIDOLON 公司亦有發行本遊戲資料片的計劃，但遲遲未見下文，恐怕也是要等一段時間之後看看市場的反應，才決定要不要再繼續製作吧。

本遊戲僅發行 WINDOWS 版，是個相當有意思的策略小品。對於喜歡策略遊戲又想於打仗種田、敦睦邦交、或炒作／開發土地的玩者而言，不妨換個口味來試試標購經典級收藏品的滋味。或許在遊戲之餘，還可令你增進不少藝文方面的通識與鑑賞力，何樂而不為呢！



女接員將帶領各位買家們使用館方所提供的電腦連線系統，並告知拍賣物的背景資料。

機飛總動員

CDR

你想體會領航員，操控駕駛飛機的情形嗎？「機飛總動員」能讓你完成此一夢想。機飛總動員（Air Havoc Controller）WINDOWS版，是一套高娛樂、高畫質的光碟遊戲。它是根據現有航空領航系統模擬設計而成的。玩家在遊戲中，主要是扮演於亞利桑納州鳳凰城國際機場的領航工作。你的任務就是將民航機、公家飛機、戰鬥機……等等各種不同的飛機，駕駛至所規定的定點。



在整個遊戲的過程中，你可以模擬塔台操作介面，來操控飛機的起飛、降落。有 25 種不同性能的飛機提供你選擇，根據真實的飛行航線來設計，遊戲中共有三個主要大型機場，十二個以上的停留站。玩家可以自行設定遊戲的難易度，例如輕易級的必需在 15 分鐘操控 10 架飛機，30 分鐘操作 25 架就夠你忙的手忙腳亂了，更別提刺激恐怖級在 45 分鐘要操作 50 架了！。





在遊戲中是以 3D [redacted] 的飛行突發狀況，例如當操作不當失控時，會有逼真的墜毀場面。

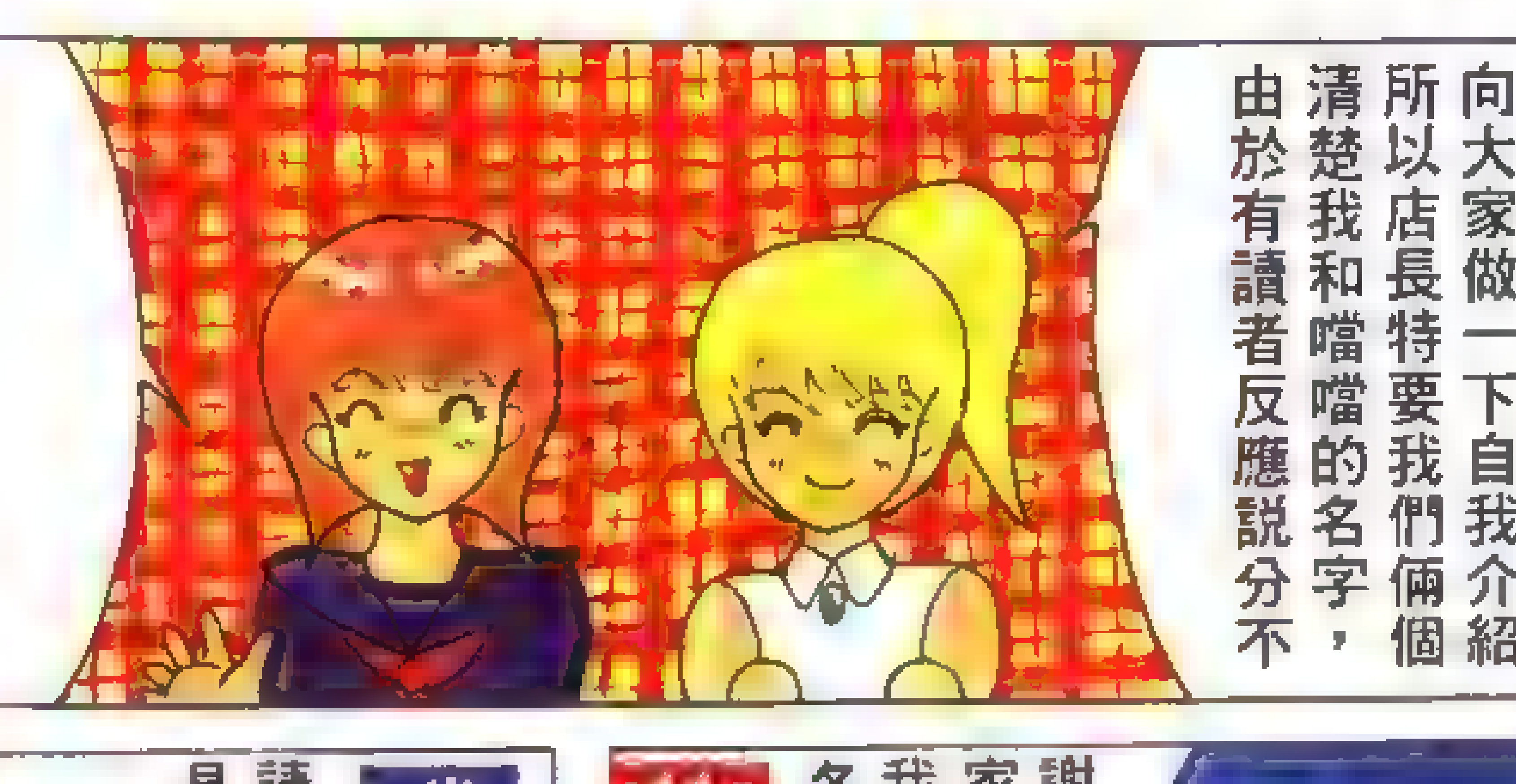
[redacted] 的搞清楚飛行方向、速度，將所有的變數掌握於手中時，不要以為就可以安全的將飛機降落在指定的機場。遊戲中還設計了許多障礙來防止你的得分，你將無法事先預料會有那一架敵機攻擊你，將你的民航機攔截擊落，或飛機機件突然失控，你將如何應變？如果遇到人員的疏失，你將如何補救？

機飛總動員除了讓你進入精密的航空飛行世界，體驗領航的辛苦工作外，還將整個遊戲過程中，種種飛行過程可能發生的種種情況，製成一段段精采的 3D 動畫，讓你在手忙腳亂之餘，能放鬆一下心情觀賞一番。遊戲中共有長約 40 分鐘以上的 3D 飛行動畫與 60 張靜態的飛行圖片，整體的畫面表現可說相當的精彩。

逼真的 3D 動畫所營造出來的真實環境，讓你在家裡就能體會模擬飛行的快感。但如果不耳聰目明、反應明快，還真得操作不了瞬息萬變的航空儀器呢！現在，每天數以千計乘客的生命，就全交在你手上了，要不要來試試你是不是優秀的領航員呢？一切就看你的技術而定了！

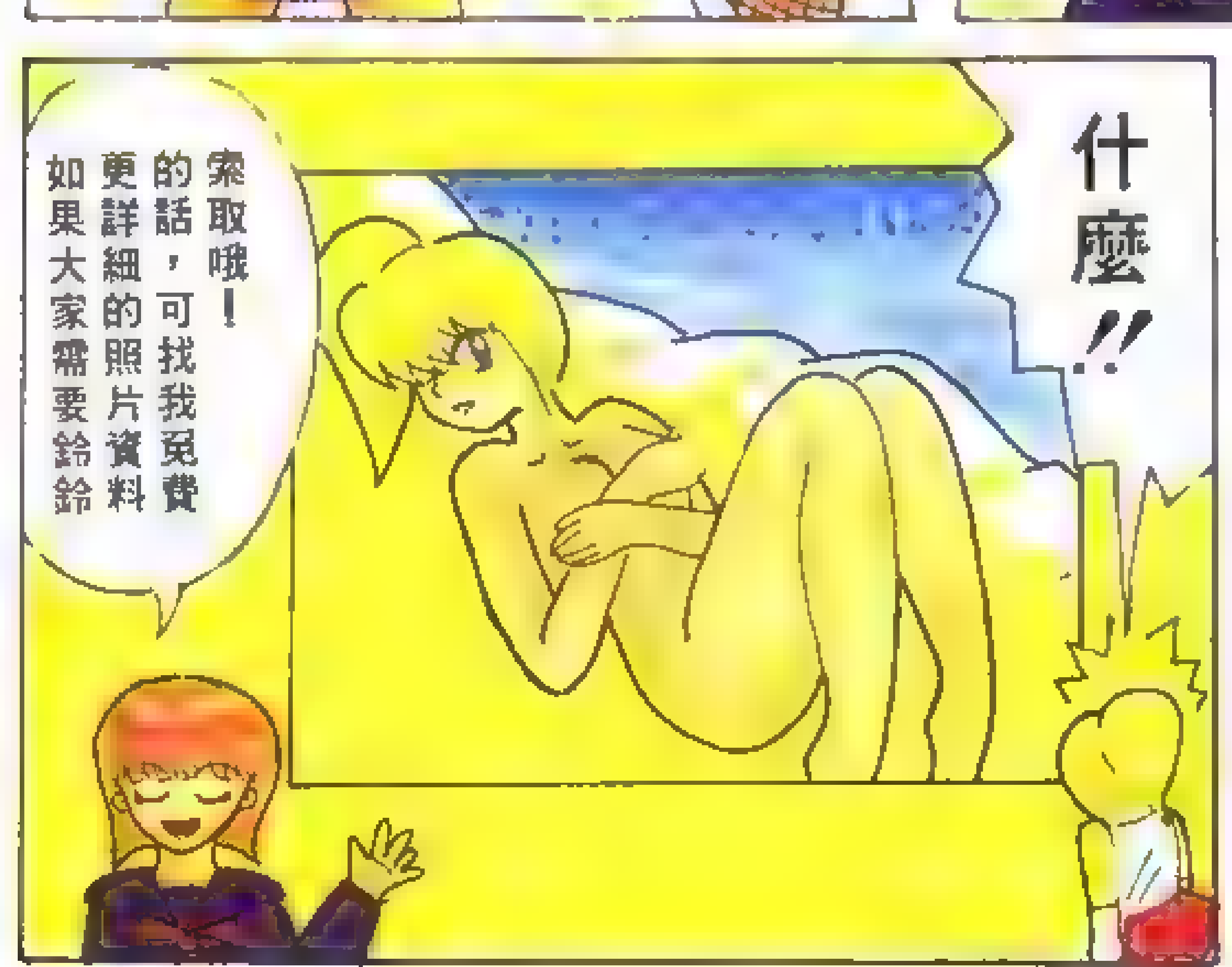



98
精品店
★圖·文：GRX★
本期精彩內容
ELM KNIGHT
XENON
麻將三姊妹
By GRX


嘻嘻，眞高興又在咱們精品店跟大家見面了，希望今日的精品店之行能讓大家滿載而歸哦。
由於有讀者反應説分不清楚我和噹噹的名字，所以店長特要我們倆個向大家做一下自我介紹


噹噹小姐
是的！我就是噹噹，請大家告訴大家!!


鈴鈴小姐
各位讀者大家好，我是鈴鈴，還請大家以後多多指教，謝謝!!
啪
啪啪
啪


如果大家需要鈴鈴更詳細的照片資料的話，可找我免費索取哦！
什麼!!

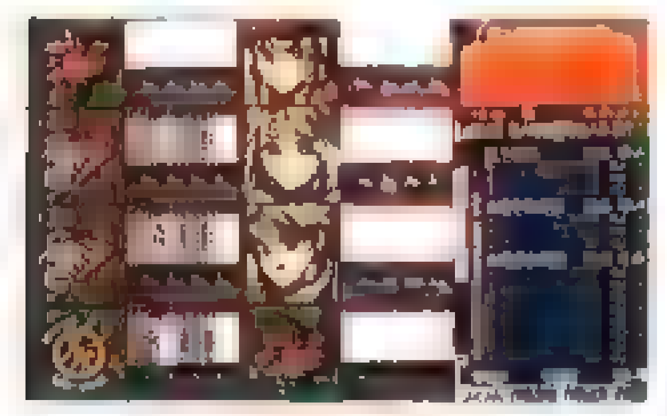

以上就是我們的自我介紹了，請大家以後別記錯名字哦!!BYE BYE
好痛哦…

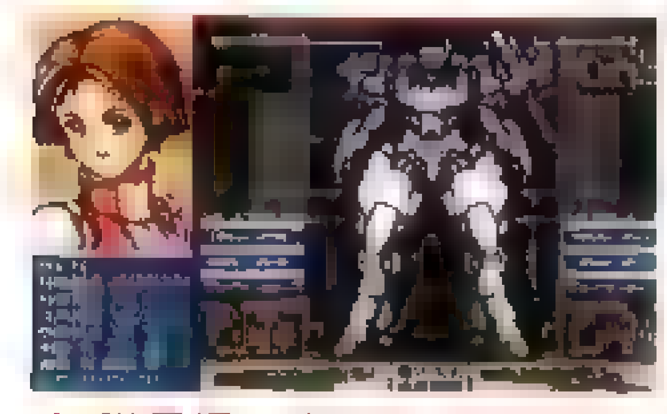


POWER DOLLS II

●所須配備：NEC PC-9801 VX/UX 以下 ●音源：FM／MIDI 音源
●滑鼠：必備 ●HDD：支援

在去年，POWER DOLLS以超細膩畫工加上其獨特的戰鬥設定，一舉俘獲不少玩家的喝采與讚賞。而今年，工畫堂再度以強勢的氣勢推出其續集POWER DOLLS二代。


▲出擊編隊畫面。


▲隊員個人資料及武裝狀況。

話說在獨立戰爭結束後的38個月，惑星オムニ由於湧入大批移民而導致內部新舊移民衝突不斷。在一連串全國性的大衝突發生後，終於爆發全面性的內戰。因此，オムニ政府發出總動員令，將全國的部隊再次重新編成。而在獨立戰爭中活躍立功的177特務大隊"Dolls"也再次被召集，投入新的戰場出擊作戰。

這次PD二代在畫面上可說是比上一代還要細膩了一些，而在設定上則是沒有太大的改變。此外，二代亦加入了六個新隊員與三台新機器人（其實是同一款機型）。當然，還有全新的戰場與任務。就大體上來說，小編覺得二代似乎是比較注重在任務分配與編成上。原因很簡單，因為這次不論在任務編成或武裝分配上，都比上一代來的更複雜，更重要。而至於戰鬥過程倒反而和一代沒什麼兩樣了。啊，對了，這次二代還多了一項華麗的全地圖功能，不僅能讓玩家輕易瞭解戰場的地形狀況，連高低都可一目了然，真是夠厲害的了。

特殊降下部隊Dolls，再び出撃す！

▶超級動人的片頭畫面。

▼出擊動畫。（很帥吧。）

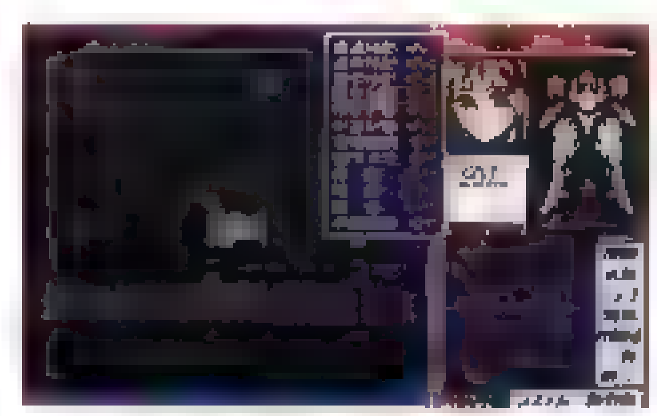


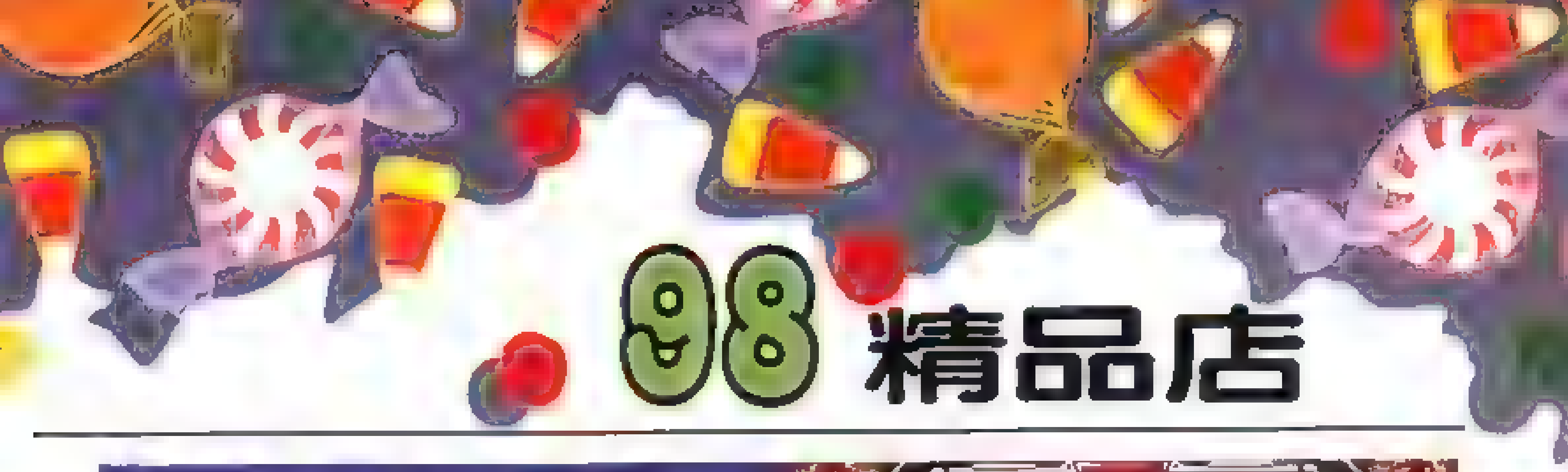

▲城市戰場一景。


▲地面擊援單位 火箭自走砲車。


▲武器裝備一覽表。


▲獨特的地形一覽表。

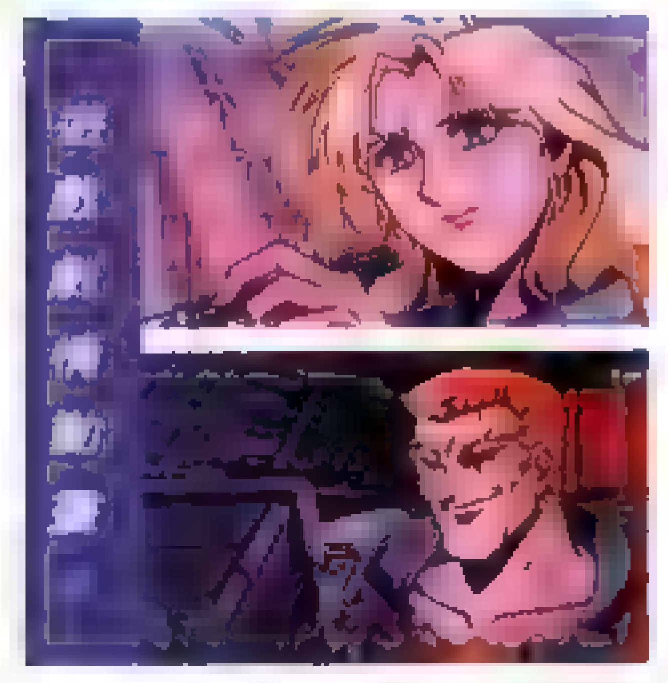

▲原野戰場一景（請看下方的數據）



98精品店

ELM KNIGHT

●所須配備：NEC PC-9801 VM/UV以下　●HDD：支援
●滑鼠：無　●音源：FM音源



嗯，要怎麼說呢，其實這是一款滿久以前的遊戲了，大概是去年年初時候推出的。不過相信玩家們從畫面上看不出這是一個去年的老遊戲吧。其實這也是98遊戲讓店長欽佩的一點了，不論遊戲是哪一個年代的作品，你彷若都可看到當初製作群在遊戲上所花下的心血與時間。當然，這不正是一個好遊戲會讓人懷念的原因嗎。

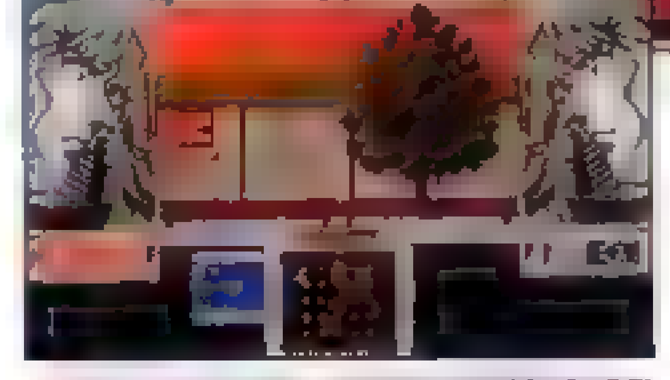




▲功能齊全的音樂點唱機。

▶令人激賞的3D主畫面。

▼以人物為主的行走模式。

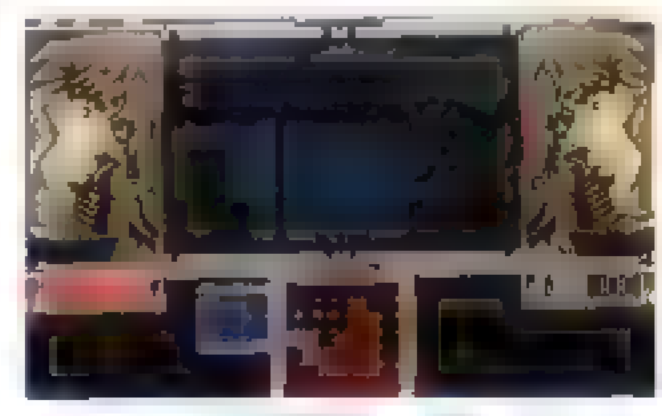




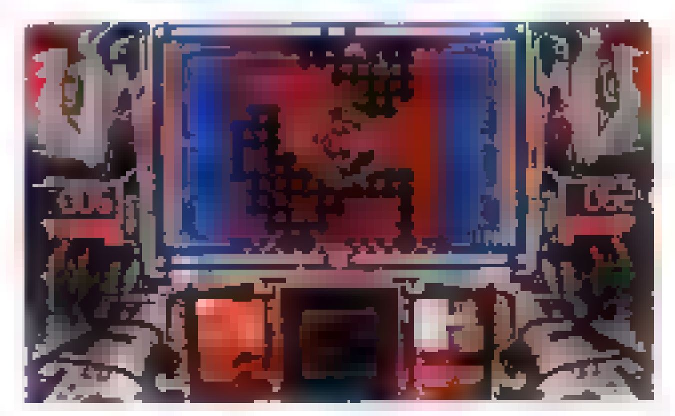
▲通信對話一景。

ELM KNIGHT（以下簡稱EK ）可說是一款98上相當少見的遊戲—SF3D遊戲。其背景是以未來為主，敘述身為帝國軍人的主角，駕著戰鬥用機器人叛逃到叛軍陣營的故事。其中穿插著和叛軍公主的戀情（這劇情好像有點像某知名名片），及和仍在帝國軍中之兄長間的親情等。整個遊戲的劇情可說是相當長的，劇情動畫部份幾乎佔了整個遊戲3／4的時間，這可說是一般3D 遊戲所少見的。

雖然EK可說是以劇情方面為主，可是在3D部份卻也是一點都不含糊的。當主角駕駛著機器人時，3D部份全部都是平滑捲動的。而且機器人不僅配備有各式飛彈武裝，還可以跳躍，徒手格鬥，裝置各種磁性地雷等，真是像極了模擬遊戲了。只可惜遊戲中主角只能駕駛一種機器人，在變化性上可說是少了點。而且由於劇情太長了，使的戰鬥在遊戲中是乎總是讓人覺得不太過癮，才打了一下，又要看劇情動畫了。



▲夜間冒險一景。



▲縮小地圖功能。



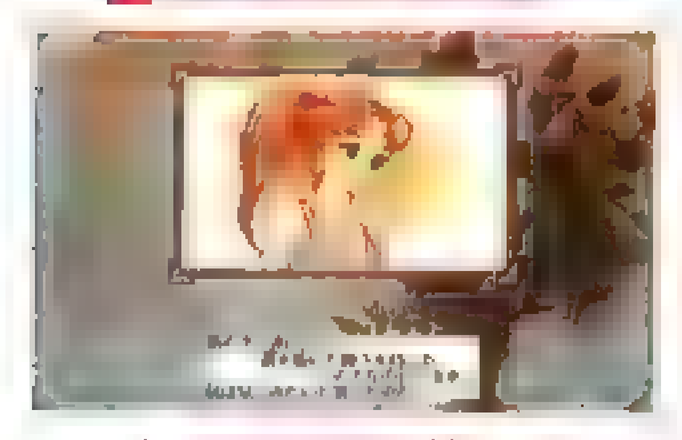
▲來自敵方的挑戰通信。



VIRGIN DREAM

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
●滑鼠：支援
●HDD：支援　●音源：FM 音源





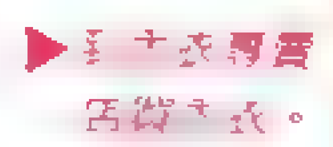
▲成爲明星的第一步。

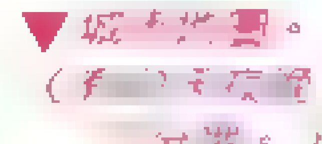
初看到這遊戲的名字，還真的會讓人以爲這是一個道地的 H-GAME，其實，這是一款由 GAME テクノポリス所推出的美少女養成遊戲。而這遊戲的特色，便是其人物圖形乃是由知名畫家 月 弓光所原畫提供的。

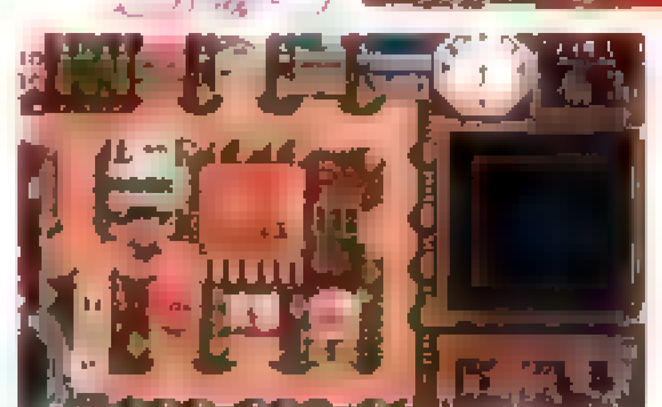
其實店長覺得這遊戲叫 STAR DREAM 倒還比較貼切些。因爲遊戲的女主角乃是經由



▲到醫院打工一景。







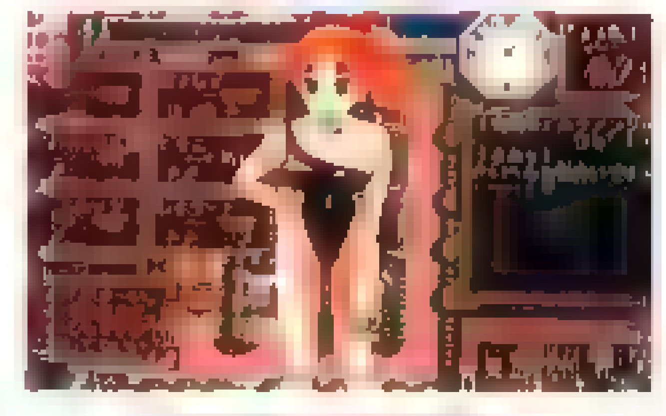


明星選拔會選拔出來的，而遊戲的目的便是將她培養成爲明星。當然，和一般的養成遊戲一樣，身爲經紀人的你必須爲她安排每週的課程與行程。這其中包括各種訓練課程與美容課程，當然，這些都是要花錢的。如果經費短缺的話，那你就必須安排打工行程了。

此外，這遊戲還有一點很特殊的。那就是這遊戲可讓玩家爲女主角購買各種服裝行頭，而且不是一兩種而已。從內衣，泳裝，居家服，到外出服，工作服，和服，首飾等。每一種幾乎都有五六種樣式可讓玩家選擇，實在是有夠讓人眼花撩亂的了（讓人深刻感受到女人有這麼多東西要買）。除此之外，遊戲中還提供有賽馬來讓玩家賭一腳。當然，這也導致有玩家"不務正業"而整日泡在賽馬場的故事了。

有點 H 卻又不太 H，有點正經卻又不太正經，VIRGIN DREAM 倒真是個讓人捉摸不清的遊戲啊！





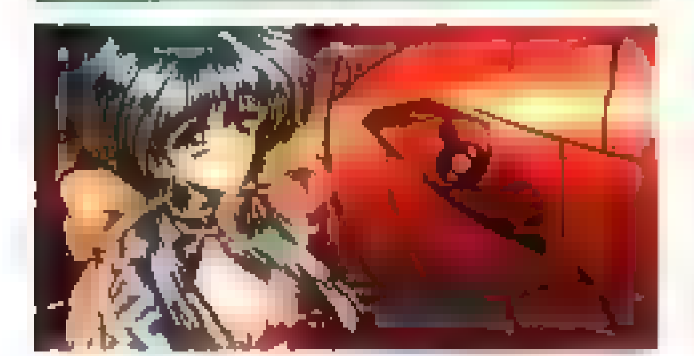


▲入浴一景。



XENON

●所須配備：NEC PC-9801 VX 以下
●滑鼠：支援
●HDD：支援 ●音源：FM 音源



▲未來世界之一景。



▲華麗的艦橋一隅。

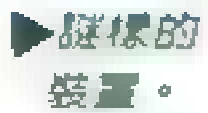
這是一款由シーズウェア所推出的美少女 AVG 遊戲。該遊戲不論是在圖形、美型度，甚至劇情上都可算的上是有相當水準的一個作品。當然囉，相信玩家們應該可以從圖片上獲得此印證吧。

XENON 故事是由主角找上心理醫生開始的，由於主角的意志可藉由作夢和未來另一個時空的主角連接在一起，所以就產生了這麼一段現代與未來交錯糾纏的不清的冒險劇情。不過最讓人感到驚訝的，還是 XENON 是個多重結局的遊戲，不但每次玩結局都不一樣，甚至連劇情經過也幾乎完全不一樣。第一次玩是這個劇情，第二次玩卻又全變了，而第三次玩更會讓人大吃一驚—怎麼劇情又會變成這個樣子？到現在店長已玩完了不下五六次了，根本還沒有一次劇情是一模一樣的呢。

由這次 XENON 一連數月在雜誌上打出跨頁廣告看來，シーズウェア是乎是很重視這一款遊戲。不過這倒也難怪，現在 98 上美少女遊戲可說已經快氾濫成災了，如果沒有一兩把刷子及強勢的宣傳廣告的話，是難保不會被潮流所淹沒的。



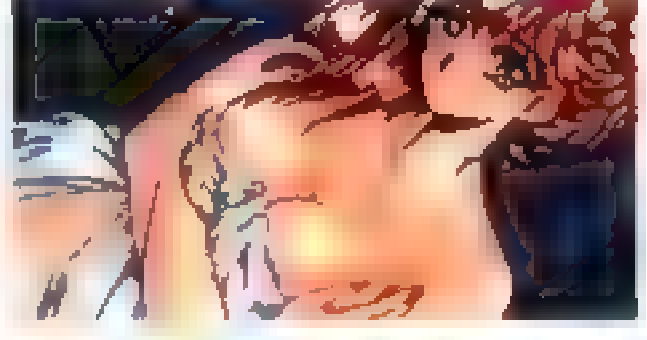
▲來自未來世界的戀情。



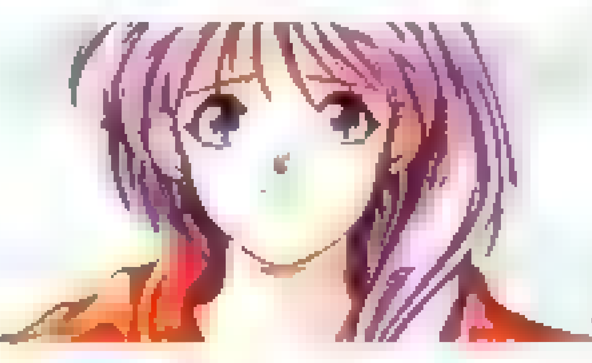
▶謎樣的裝置。

▼好像走錯房間了。





▲這…太過激了吧。



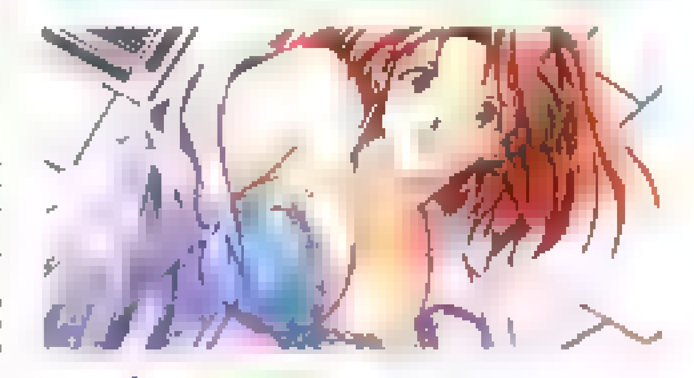
▲在現實世界的女友之一。



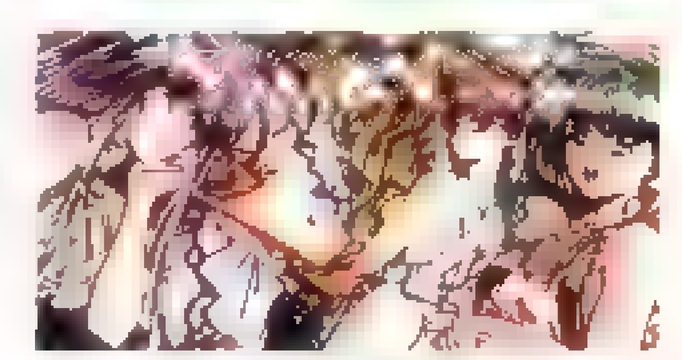
▲現實世界一景。



▲真是讓人心動的一刻啊。



▲妳，妳…要幹什麼!!

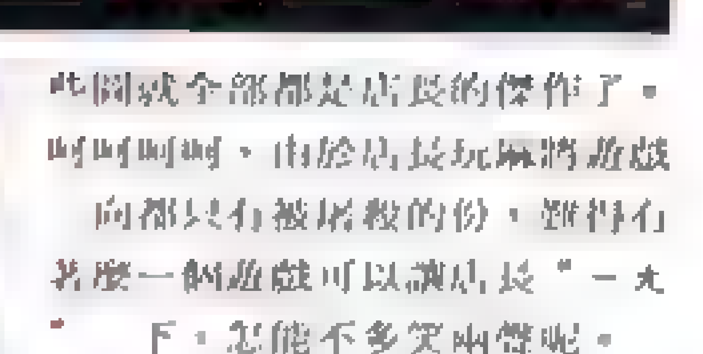


▲美好結局之一。

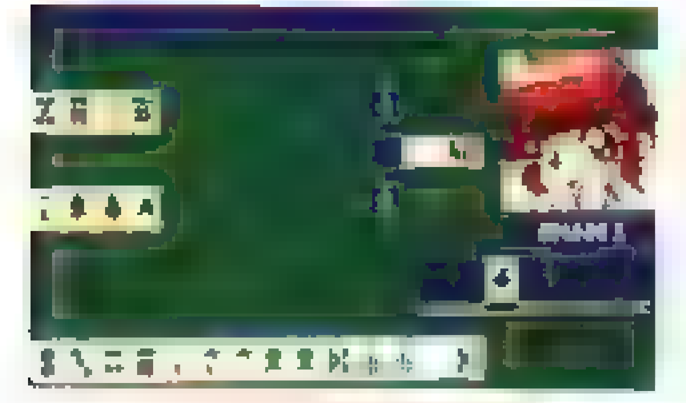


麻將三姊妹

●所須配備：NEC PC- 9801 VX 以下
●滑鼠：支援
●HDD：支援　●音源：FM 音源



▶美麗、活發、可愛的姊妹。



▲生動的遊戲主畫面。

這次經典回顧中所要為大家介紹的是一款由 SOGNA 所推出的全動畫式脫衣麻將遊戲麻將三姊妹。

雖然現在 98 上已有不少標榜著全動畫式的美少女遊戲，不過在此遊戲推出的那個年代，全動畫可說是最大的賣點呢。由於遊戲的人物設定相當生動，再加上流暢的動畫與美少女精彩的演出，相信玩家應不難想像當初麻將三姊妹所帶給人們的驚艷程度了。



▲不分勝負的一局。

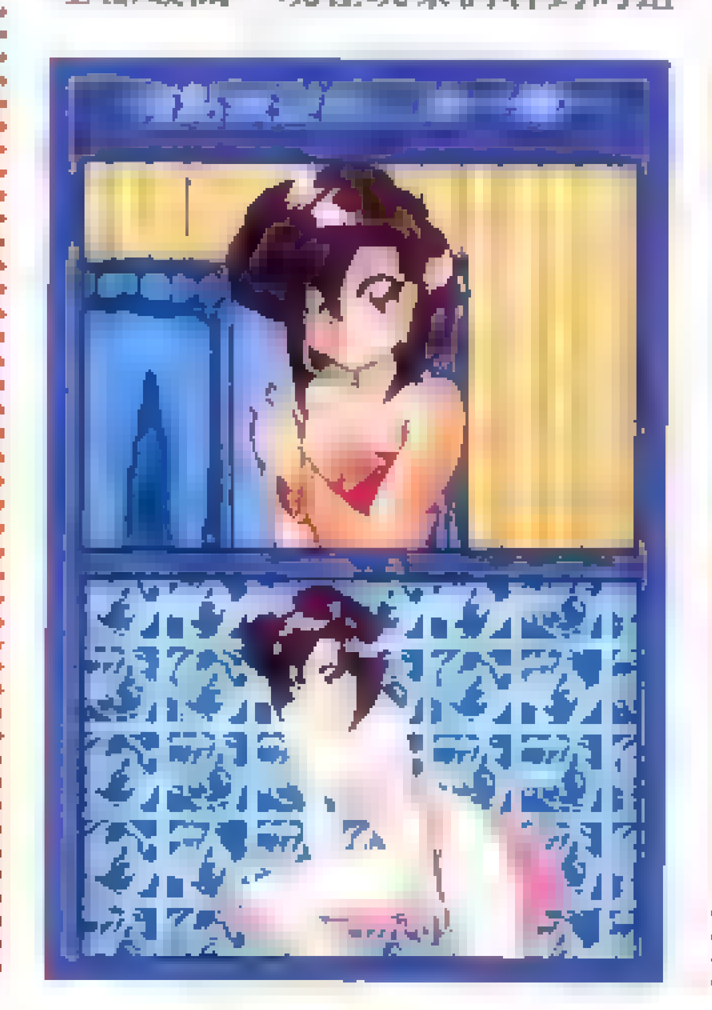
由於遊戲的首要重點是放在美少女動畫上，是故在麻將 AI 上是乎就不是那麼注重了。所以囉，嘿嘿嘿嘿，就算是連就稱麻將生手的店長也可以在一小時內全部破關。現在玩家們看到的這些圖就全部都是店長的傑作了。呵呵呵呵，由於店長玩麻將遊戲向都只有被屠殺的份，難得有著麼一個遊戲可以讓店長"一丸"F，怎能不多笑兩聲呢。

此外，麻將三姊妹還有一點頗特殊的，那就是其不能在 DOS 5.0 上執行，只限定在 DOS 3.0 上執行而已。如何，夠奇怪的吧！



▲遊戲之一景。









98疑難解答中心

這裡可說是屬於玩家們的自由天地。凡舉任何關於98的疑難雜症或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。來信請寄 高雄郵政28-34號信箱98精品店收 即可。

Q：請問9801上面有WINDOWS嗎？其是不是和IBM上的WINDOWS相通呢？

台北 黃讀者

A：嗯，在目前98上確實是有WINDOWS這一套軟體，不過可能要9821或486以上的機型才能夠執行。至於其通性原則上因該是有一定程度的相容性（都是同一家公司出的嘛。）不過由於店長沒試過，所以無法給你一個肯定的答案。

Q：請問9801能用一般的IBM螢幕嗎？其有什麼專用螢幕嗎？

台北 宋讀者

A：目前國內幾乎比較好一點的螢幕都可以和9801搭配使用，不過仍是有一些例外的，為保險起見，店長勸你最好還是拿主機實地接一接看比較保險。至於專用的螢幕倒是不必要啦，一般來說只要是日式的螢幕就可說是98專用的了。

Q：請店長提供我們同級生的攻略吧！

全省 多位讀者

A：真的，你們確定？同級生的完全攻略很多的耶。可不是兩三張紙就可以解決的呀。好吧，我和主編商量看看，能的話下月份幫你們刊在雜誌上囉。（最少也有八頁耶）

Q：請問店長9801的電腦到底和我們的電腦有什麼不同？

台北 張讀者

A：天啊，怎麼還有人問這種問題啊。首先店長要糾正你一下，不是9801的電腦，而是日本的電腦9801。基本上它是一台和IBM PC幾乎完全不相容的電腦。不論是在軟體、硬體、周邊等都可說是不一樣的。而目前你在市面上玩到的日文軟體都是有經過改版或改寫的。

Q：能不能請店長刊出一下玉照？我們班上同學都很崇拜你呢。

台中 陳讀者

A：你們，難不成是要做稻草人嗎？為了日後著想，我想還是不要的好吧。（以前曾有刊在電腦雜誌上一兩次過，你們自己去找囉。）

「98精品店特報」

- 店長徵漫畫助手乙名
- 男女不拘
- 意者請來信精品店面洽（限高雄市）

編輯後記

最近碰到在雜誌文編的老友LYC，他拿著一款[redacted]：「怎樣，GRX，要不要接這遊戲的評論啊。你不是最喜歡玩戰略遊戲的嗎？」。我苦笑的回答他說：「拜託喔，你也知道我每個月98的稿都寫不完了，還拿這東西來"ㄏㄧㄚ"我，去死吧!!」

唉，的確。回想起來最近著實是很少在接觸IBM的遊戲了。當然，少接觸並不等於不玩。像一些大部頭的遊戲如WC3、DOOM2、NAVY FIGHTERS等還都是在玩的。只不過玩的量和以前比起來實在是差太多了。

現在的我，花在日製遊戲上的時間著實比花在美製遊戲上來的多多了。

真的，由衷的希望有那麼一天，花在國人自製遊戲上的時間能比日製遊戲還多啊。



詛咒之女

作者：RXZ



詛咒之女有著相當不錯的 AVG 遊戲內容，主角是一所大學心理學系的學生，遊戲內容主要是敘述主角為追查同學池口由香的下落，所引發出一連串驚人的內幕，遊戲本身含有相當濃厚的偵探氣息，玩家必須找出一些線索才能順利過關，話雖如此，不過因為遊戲是直線進行的，而且你只要多試幾次就可以得到正確的答案，所以難度並不高，在遊戲中主角會碰到許許多多奇怪的人和事，幸好有個紅粉知己從旁協助，要不然像主角這種粗枝大葉的人，不知道會搞砸多少事情，不過我們這位孔夫子的再世傳人還真是領略了那句「食色性也」，把馬子像吃飯一樣，看筆者看了都眼紅，遊戲中主角會有不少的豔遇，也就是說玩家也有眼福了！

話說有一天筆者正在玩詛咒之女（Curse）的時候，突然響起了陣陣急促的敲門聲，雖然遊戲正進行到精彩的部份，也只好悻悻然地關掉電腦，筆者心裡頭正在嘀咕著，有那個不識相的傢伙沒有看到門上的『閉關中』三個大字，居然還在這個大雨滂沱的深夜造訪，本想破口大罵一番，沒想到門一開，映入眼簾的是班上一位又漂亮又可愛的妹妹—池口由香，趕緊把還沒出口的話吞回肚子裏去，三更半夜，孤男寡女，而且她又全身淋透了，所以…所以…（嗚嗚！各位同學，我對不起你們），一度春風之後，由香不告而別，而且就再也沒有出現過，除了每夜在我的夢裏，一次又一次重複出現的怪夢，一種不好的預感……（以上情節係由詛咒之女製作公司 QUEEN 所提供，筆者純屬客串性質，另徵男主角一名，意者請洽軟體世界雜誌社李蘭誠主編）

和愛姊妹一樣具有欣賞過關圖片功能和音樂點播的卡拉 OK 功能，不過看圖的功能就沒有那麼多花樣了。遊戲的美工相當地優秀，不失 H-GAME 該有的作畫水準，，同時，背景音樂的曲目頗多，會因為場景而切換不同風格的曲調，或哀愁或喜悅，在緊張的時候更有那種懸疑的氣氛，讓遊戲在一種極為自然的步調中前進。筆者個人比較欣賞的是



整個遊戲的架構和流程，雖然它被侷限在一個小小的對話格局中，但是仔細玩的話，卻可以發現故事裡面每個人都有自己的脾氣，有不同的好惡，編劇賦與故事中每一位角色鮮明活潑的風格，在詭異陰暗的氣氛中更顯示出它強烈的對比，遊戲的對話可以說是相當地成功，和國內許多莫名其妙的限制級遊戲比起來，有時候筆者都會臉紅，不知道那一天國內的編劇功力可以提升到國際水準的程度，就算筆者看不到，各位玩家也應該見得到才是，哈哈！





愛姊妹

作者：RXZ

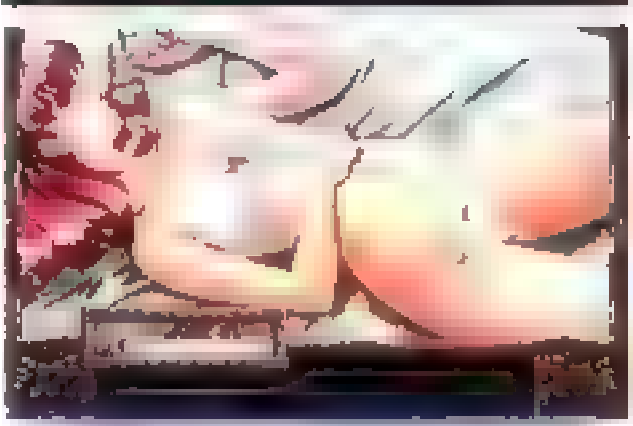


怪事年年有今年特別多，也不知道是從哪兒起的謠傳，說什麼今年是壞年多，要吃紅蛋、桂圓和湯圓各七顆，又是什麼聖嬰年（特別會哭？）所以從入春以來下了不少雨，還有1995 閏八月的風潮，開什麼玩笑，好不容易等到今年可以敲一次生日禮物的，要是發生戰爭那還得了，危言聳聽的事還是滿不少，然後又有人說今年五行之中的火相正旺，所以各地頻傳火警，筆者也建議玩家放支乾粉滅火器在電腦旁邊，免得慾火焚身，因為從年初開始接連不斷地出了不少成人遊戲（不知道這算不算壞徵兆之一，因為色字誤國啊！哈哈！），廢話不多說，今天要介紹的就是一對姊妹和主角之間的戀情，很精彩的喲！

不知道各位還記不記得我們的高木先生，忘了也沒有關係，反正他只是個"賭徒"罷了！現在要介紹的這個遊戲和Queen的賭徒有點類似，玩過賭徒的玩家應該會十分熟悉它的操作介面，同樣地也會從它短短的遊戲中得到你所想要的東西，和賭徒不同的是，這次的女主角只有兩位，但是還有許多的女配角喲！而且這次的故事發展比起賭徒來更富有戲劇性，可惜的是故事很短，而且沒有什麼困難性，感覺上似乎沒有什麼挑戰性，應該是蠻適合一般的成人玩家。

承襲了優良的日式畫風，遊戲的片頭相當地瑰麗，在愛姊妹中大概也有 60 張左右的插圖，當然都以限制級的畫面居多，這也就是為什麼筆者要各位準備滅火器的原因，萬一遇到緊急狀況（如：臨檢），還可以用它毀滅證據…遊戲中有些圖是半動態的，看起來也較為生動活潑，可惜沒有搭配音效，要不然就要被列管了，哈哈！此外愛姊妹也承繼了賭徒中的圖形瀏覽和音樂點播的功能，當你完成某些故事情節之後，遊戲會自動幫你留下精彩的鏡頭，並且有不同的取鏡方式，像是動態的部份會有專屬的播放指令，而靜態部份也有它專屬的指令，如此一來你也不須費心去抓那些極佔硬碟空間的圖形，而且還可以一次看個夠，而音樂點播的功能則能讓你欣賞遊戲中每一首背景音樂，在超任上很多遊戲都有這個功能，近來不少 DOS/V 的遊戲也都加上這個功能，對玩家來說相當地體貼，這個遊戲還有一個比較特殊的地方，也就是它支援了液晶立體顯示器，筆者沒有這東東，所以也沒有辦法向各位玩家報告，不管怎麼樣，有顏色的應該比較好吧？！嘿嘿！因為這個遊戲的日文訊息並不多，對遊戲的進行並沒有太大的影響，而且裏面還有為數不少的漢字，勉強可以猜出個六、七分，如果有機會的話，不妨試試這個小品遊戲，記得要準備滅火器哦！





有點H又不太H的鏡頭

遊戲中登場的四位女角色





特約翻譯高手

不管您是某某大學高材生，某某大專的高校生，還是某某醫學院的苦學生，只要您英文的功力一級棒，聽、翻、寫都只是小 Case ，那恭喜您！您的一隻腳已經踏進生財之路了。至於另一隻腳要如何踏進來呢？請看下面說明．

一、應徵所需相關資料：

1. 個人簡歷。
2. 目前使用之電腦配備。
3. 英文自傳。
4. 方便與您聯絡之時間與方式。

二、相關事項：

工作地點：桌前、床上、西餐廳、泡沫紅茶店或是您的 SWEET HOME ，我們都不會有意見，最好附近有郵局。這是我們的一點建議。

工作時間：朝九晚五？三更半夜？由您自選，不過要來得及交稿。

待　　遇：錄取後，文章一經刊出必有稿費，而且在任期內軟體世界雜誌完全看免錢的。如果您已是訂戶，我們也會自動延長您的期數。還有神秘禮物？？？……

三、聯絡方式：

請將第一項所需之相關資料以郵寄方式註明應徵字眼逕寄高雄市三民區民壯路 63 號

軟體世界雜誌社，編輯室　陳道　收



問題診療室

嘉義市※涂皓雲

Q 問題診療室你好：最近電影院已上映了星艦奇航記的最新續集一日換星移，星艦迷的我當然跑去看了，不知看過的人認為如何？後來發覺 68 期「科幻空間」中所介紹的〝企業號的沿革〞那一欄（214頁）所列出的NCC-1701-B，這艘星艦的資料從缺，其實有看過這部〝日換星移〞的人不難發現，當片頭那一個酒瓶打中企業號的片頭，有出現這艘企業號的番號，沒錯，正是 NCC-1701-B，可是艦長卻是一個年輕小伙子，已非寇克了，希望以本文提醒同好們，讓沒機會看這部電影的人了解一下，沒看清楚的再去看一次！？

祝 社運昌隆

A 涂讀者，你好：

NCC-1701-B這艘星艦，在「日換星移」中是第一次出場，所以在 68 期中的文章不得已以從缺一筆帶過，經你提起，相信感興趣的讀者不少，在此再做些補充：NCC-1701-B的正式番號為USS-1701-B，隸屬於星球邦聯的星際艦隊，其主要目的類似現在美國海軍與太空總署的組合，是支有武裝並具科學觀測和探險能力的艦隊，等級為精進級（EXCELSIOR）戰艦，其曲速引擎的效率遠勝於第一代憲法級（THE CONSTITUTION）戰艦，你所說的「酒瓶打中企業號」，便是其正式啓航的儀式。由於問題診療室的篇幅有限，在此很難講的清楚，下一期的科幻空間將會另關專文介紹，以解星艦迷心中的疑惑。

板橋市※蕭雅香

Q 軟世編輯部人員你們好：

這裏有幾個小小問題，希望編輯部能仔細地回答，1．何謂特約作家？

2．如何申請進入特約作家的行列？

3．希望雜誌能接受下列幾點意見：

①建立一個交友天地，供買雜誌的玩家，可利用此天地交換心得，或交幾位筆友。

② 98 精品店是否可以開大一點的「店面」，並有 98 遊戲攻略「發表會」。

③是否可以將一、二月雜誌不要合併，否則此電腦新知（二月時）都落後其他同學很多、很多（原本比他們知道很多、很多）。

祝 軟體世界雜誌社 讀者滿天下

A 蕭讀者你好：

①所謂特約作家就是……，嘿，好像一時也無法用很仔細、很正式的說法來爲特約作家做一個定義，但簡單的說，編輯部一旦決定了雜誌的大概內容時，考慮到在時效上有些文章無法等待讀者的投稿，並爲了確保文章的正確性與品質，必須找對某類遊戲有專長的玩家寫稿，這個玩家就是「特約作家」。

②把你最有自信的一篇稿子寄來，當我們一致佩服的五體投地時（不是跌倒在地上），當特約作家就沒有什麼問題了，當然，寄件時別忘了附上你的基本資料。

③你提到的交友天地，我們以前管它叫「讀者聯誼廳」，由於讀者寄件不夠踴躍的緣故，在不得已的情況下便「倒閉」了，想起這段往事，眞是叫人傷心啊！如果要讓它重新開張，非得要有眾多讀者的支持不可，在下次的問卷調查中我們會統計讀「讀者聯誼廳」重新開張的支持度，再決定是否讓其復出。

98 精品店目前佔 8 頁的店面已經算是相當大的了，而且店長 GRX 自己一個人要負責所有的店務，雖然有主編偶而幫忙打雜，但是如果再擴充店面可能會累垮店長，所以還是請喜愛 98 精品店的讀者們體貼一下店長難爲之處，多多鼓勵，包涵吧！至於 98 遊戲攻略「發表會」，店長早有這個構想，只是攻略的篇幅大多很長，未來可能視頁數長短以不定期的方式推出。

月號雜誌會合刊的關係主要是因爲今年農曆過年假期由1月底開始，而且爲期長達一週，使二月號的雜誌的工作天減少不少，爲了不因爲趕工而草草推出二月號，因此編輯部早在半年前就決定利用一月時比較充裕的時間將二月號一起做完，與一月號合訂推出，原本是一番好意，但卻使你落後別人很多、很多，在此對你的抱歉也是很多、很多。

高雄市※蘇敬棋

Q 問題診療室，你好：

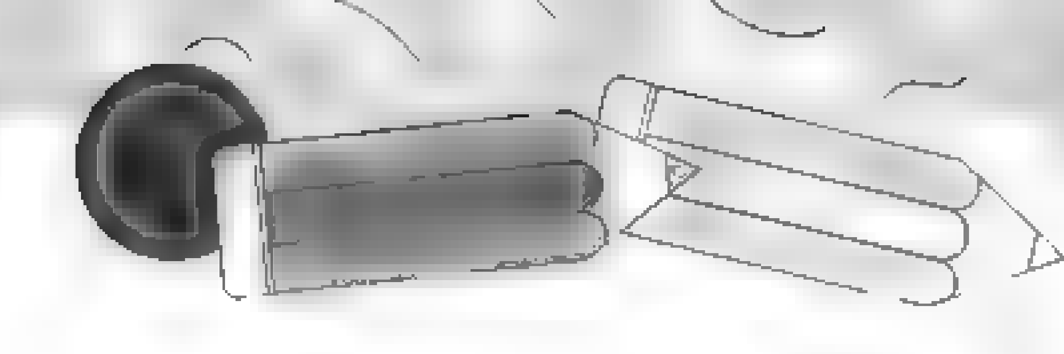
小弟想請教貴刊幾個問題：

1．貴刊在 70 / 71 期 PC 地帶一文一辦崙先生的「遊戲修改大師：整人專家 4 0 版」一此物是何時出的？那家公司出版的？

2．軟體世界（貴刊）與軟體世界（公司）有何關係？

A 蘇讀者，你好：

1．整人專家 4 0 版（ FPE 4 0 ）是由李果兆先生撰寫，目前已交由精訊資訊發行，預計售價是420元，應該會在近日出版。



問題診療室

2．【軟體世界雜誌社】⊂【軟體世界】＆軟體世界雜誌社＜軟體世界＆軟體世界雜誌社≠軟體世界，就是這樣，看不懂問一下你的數學老師。

台南縣☒小　明

Q 問題診療室，你們好：

由於科技日新月異，發展的甚至要「無所不能」了，但是我有個問題，不知道是否能把電腦遊戲移植到任天堂或超任上呢？

還有一個問題，光碟版和磁片版遊戲在內容上有什麼不同，是不是光碟版的畫面比較精細呢？

A 小明你好：

目前遊戲要在各平臺間轉移，的確是可能的，但可不可行，則要視在市場評估與成本計算後，是不是真的有移植的價值。由於電腦與超任等遊樂器所用的 CPU 不同，如果要將整個遊戲以全面改寫的方式來移植，是相當巨大的工程，因此目前國外有公司由將遊樂器的遊戲移植到 PC 上，但還要花錢購買搭配的硬體，有些玩家認為還不如買一台新的主機算了。至於若想將 PC 的遊戲軟體移植到超任上，由於牽涉到必須與任天堂公司簽約後，才能得到超任的技術文件與出版授權，這些因素使得移植更加困難，但就技術層面來講是絕對可能的。

光碟版的遊戲由於有大容量的優點，因此一些磁片版放不下去的龐然大物，如超長動畫、全程語音都能塞的下去，另外遊戲畫面的解析度如果 VGA 模式提昇到 SVGA 時，理論上圖形的容量是原來的四倍以上，所以當遊戲的圖量一多時，就只有光碟才能放的下了，例如網路奇兵（System Shock）只有光碟版才支援 SVGA 模式，這就是你認為畫面比較精細的緣故了。

台中市☒鄭丸子

Q 軟體世界的諸位編輯大人：

小妹近來有個問題，困擾心頭已久，想請諸位大人解答。

問題1：在某個月黑風高的夜晚，我不慎以 ERASE ＊．＊，洗掉C碟目錄下所有的資料，搞的我睡不好、吃不好，希望您能幫我忙。

問題2：我安裝魔獸記時一切平安，可是到最後要玩時，螢幕上竟打出了 NO EMS，可不可以告訴我如何才能啟動遊戲。

祝　軟體世界雜誌　發財順利

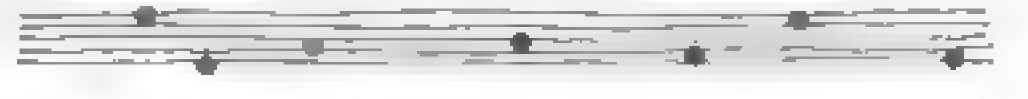
A 丸子讀者，你好：

解答1：在確定已不慎洗掉檔案後，最好先不要作任何動作，使用 DOS 的 UNDELETE 指令後，再一一輸入檔名的第一個字，便可以將檔案救回來，但如果你在救回檔案前有更動過硬碟的資料，在 FAT 改變後要救回檔案就很困難了，因此平常最好將根目錄的檔案以軟碟來作一份備份，才不至於有無法挽回的悲劇產生。

解答2：可能是你之前不慎把根目錄下的 CONFIG.SYS 砍掉了，因此沒有驅動 EMS 來供遊戲使用，你可以在 CONFIG.SYS 中寫下下面這行，應該就能進入遊戲了。

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM

詳細的 CONFIG.SYS 與 AUTOEXEC.BAT 的寫法，可以參考本期 PC 地帶「談軟說硬話 PC」一文。



讀者來信補充

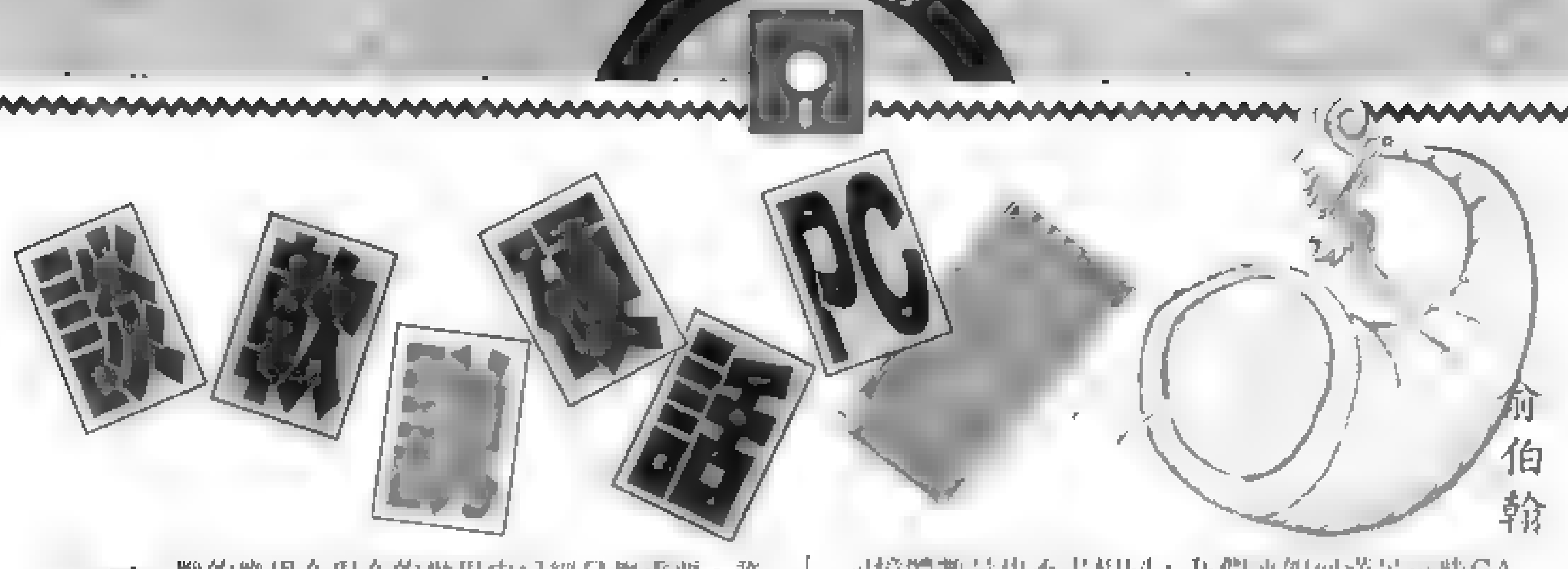
彩色螢幕修理之道

診療室及各位觀眾大家好，本人於第 70 期合訂本中看到一位讀者提及螢幕變成紫色，而正好本人曾有這種情形過，所以在此提出修理之道：

不知這位讀者在由紫色變回正常時會出現綠色閃光，若是則以下是修理的方法，也請大家有此情形的注意看：

呈現紫色表示有綠色出現，而問題出現在電子鎗驅動晶體的部份（該 PC 板在 CRT 的電子鎗的地方），由於該地方的電壓是屬中壓的（500V 以上），所以接點容易打火花，就算是銲點也會在內部產生，而久而久之就造成銲點的冷銲（接觸不良），就會出現這種情形，首先把外殼拆掉，再通電再用非導體或非半導體（不要用鉛筆）的棒子，在 RGB 個電子鎗的驅動電晶體的散熱片上敲敲看（或壓一壓）看看會不會變回正常，會則是該晶體接觸不良，只要重銲即可（當然螢幕的電要關掉，且要等 30 秒以後再銲，最好每個點銲久一點），以上就是我的修理方式，而我想可能是這樣，因為既然會恢復正常表示那地方最有可能，在板上有個轉鈕是調色濃度的，屬於技術性調整鈕最好不要動，除非螢幕的色彩不足可以調一調（相當於電視機的色濃度及色相鈕）。

台北縣　CPU 提供



俞伯翰

電腦的應用在現在的世界中已經日趨重要，許多事的運作人類都要開始依賴著電腦，尤其是我們現在普遍所使用的 PC 個人電腦，更是處處可見。還有由於科技及技術的進步，使得軟體硬體的進步一日千里，一年多前 486DX2-66 是當時最快的 CPU ，現在卻成爲了一般等級電腦的基準。而它原來的地位就被目前的 Pentium 取代了，而且速度還是 486DX2-66 的二至三倍呢！通常硬體的進步相對著也帶動了軟體的發展，大量的軟硬體一擁而出，使得大多數使用者因而無所適從，除了在硬體選購方面之外，軟體的使用及電腦本身產生的一些複雜的問題，會使人產生一種揮不去的夢魘；今天有人說「我只玩 GAME 就好，幹嘛知道這些？」。錯了，即是玩 GAME 也不例外，難道玩 GAME 時就不會出現記憶體不足、遊戲不明原因當機、因爲想玩喜愛的 GAME 而被迫升級的命運嗎？相信這種人大概很少了，很多電腦的入門者，都會被這些東西嚇到，因而產生電腦恐懼症了！

所以本專欄主要的涵括範圍就是在於軟體的使用及目前選購硬體的注意事項、報導最近軟硬體的動向及使用者常常會遇到的一些代表性問題，甚至是一些軟體的設定，以簡單明瞭的的方式介紹給各位讀者，有時還會包括一些筆者從各處收集及本身心得的小技巧可以讓電腦效率部份提昇，使平時工作更加方便呢！舉例來說『銀河飛將三代』這套硬體需求頗高的遊戲，在開始安裝設定時程式會自動偵測硬體的等級，讀者們被測出來的值是多少呢？筆者正式版在 CPU 測出來的值是 10 、 VIDEO SPEED 是 1，在試玩版中的安裝程式更絕，竟然認爲筆者的機器是 Pentium 呢！請注意，筆者可是只有 486DX2 66 的 CPU （但 overclock 至 DX2-80 ），及 ET4000/w32p 的顯示卡哦！還有由於筆者的學校中的電腦算是相當普及，幾乎到達一室一機的地步，於是同學們也漸漸開始 [illegible] 電腦了，而他們所遇到的問題各位也有可能遇到，因此筆者也會不定期提出和各位討論。

首先我們先來談談大家最常注意的 DOS 的記憶體管理吧！在此我們只能大略介紹，無法說明很深，因爲光這個主題就可以出一本書了。玩 GAME 尤其常常會遇到記憶體方面的問題（尤其是國內的遊戲，因爲國外現在大多採用 32 位元 DOS 保護模式，問題較少），各 GAME 及軟體所要求的記憶體數量也不盡相同，我們要如何滿足這些GAME 的需求呢？在 DOS V6 0 以前可能很 [illegible] 要調來調去，才有辦法玩。現在 DOS V6 0 以後附上的多重開機設定就使我們輕鬆多了，我們可以先預先寫好一堆組態設定，開機後再去選擇就行了。config sys 及 autoexec bat 是電腦（此處電腦乃單指以 Intel 80x86 的架構且使用 DOS 作業系統而言，而 DOS 以 MS-DOS V6 以上的版本爲主，當然 PC-DOS 也適用，以下所指同）開機最重要的兩個檔案，這兩個檔案寫法要有技巧，寫的好會在使用時相當順暢，寫的不好則會有諸事不順的感覺。我們要怎麼寫才好呢？以下爲一 config sys 的範例：

```
[MENU]
menuitem=Q MM Q [illegible] Q [illegible]
menuitem=EMM Microsoft [illegible] 486
menuitem=[illegible] Microsoft [illegible]
menuitem=DOS [illegible] DOS [illegible]
[illegible] Q MM
[illegible]
[QEMM]
[illegible]
FILES [illegible]
BUFFERS=[illegible]
STACKS [illegible]
LASTDRIVE=[illegible]
DOS [illegible] MB
SHELL [illegible] QEMM LOAD [illegible] DOS [illegible] COM [illegible]
[illegible]
[illegible]
DEVICE [illegible] QEMM DOSDATA SYS
SET LOADHI [illegible] C:\QEMM\LOADHI RF
DEVICE=C [illegible] QEMM386 SYS RAM ROM [illegible] RF
DEVICE [illegible] DOS UP SYS @C:\QEMM DOS-UP DAT
DEVICE [illegible] STACKER [illegible] EXE
DEVICE [illegible] QEMM\LOADHI SYS /RF C:\QEMM QDPMI SYS
SWAPFILE [illegible] SWP SWAPSIZE=[illegible]
DEVICE C:\QEMM\LOADHI SYS /RF C:\STACKER\STACHIGH SYS
DEVICE C:\QEMM\LOADHI SYS [illegible] RF C:\DOS\MYSOUND SYS D 5 Q [illegible]
S [illegible] M 0 J 1
DEVICE=C:\QEMM\LOADHI SYS /RF C:\CDMKE[illegible] SYS /D MSC [illegible]
[EMM]
[illegible]
FILES [illegible]
BUFFERS [illegible]
LASTDRIVE [illegible]
STACKS [illegible]
DOS [illegible] MB
SHELL [illegible] DOS COMMAND COM [illegible] K [illegible] AT
DEVICE [illegible] QEMM DOSDATA SYS
DEVICE=C [illegible] DOS [illegible] SYS
DEVICE [illegible] DOS EMM386 [illegible] RAM
DEVICE [illegible] STACKER [illegible] EX
DEVICE [illegible] MOUSE [illegible] CLOAKING [illegible]
DEVICE [illegible] STACKER STACHIGH SYS
DEVICE [illegible] DOS MYSOUND SYS D 5 Q 5 S 1 220 3 7 M 0 J 1
DEVICE [illegible] CDMK [illegible] SYS /D MSC [illegible]
[DMEM]
[illegible]
FILES 2[illegible]
STACKS=[illegible]
SHELL C:\COMMAND COM [illegible]
```

```
DOS=HIGH
DEVICE=C:\QEMM\DOSDATA.SYS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICEHIGH=C:\...\MKEHS.SYS /D:MSCD001
DEVICE=C:\PROAUDIO\MVSOUND.SYS D:5 Q:5 S:1,220,1,7 M:0 J:1
[DOSV]
FILES=25
BUFFERS=30/X
STACKS=0,0
DOS=HIGH,UMB
COUNTRY=081,932,C:\DOS\COUNTRY.SYS
DEVICE=$FONT.SYS
DEVICE=C:\QEMM\DOSDATA.SYS
SHELL=C:\COMMAND.COM /E:984 /K EMM386.BAT
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE M9 RAM
DEVICE=C:\STACKER\DPMS.EXE
DEVICEHIGH=C:\STACKER\STAC[illegible].SYS
DEVICEHIGH=C:\PROAUDIO\MVSOUND.SYS D:5 Q:7 S:1,220,1,5 M:0 J:0
DEVICEHIGH=$DISP.SYS
```

乍看之下好像十分複雜，其實大部分是寫法是相同的。在此我們先大略介紹一下多重開機的寫法，其實很簡單，在檔案一開始加上『[menu]』，menu 下再加一行 menuitem，所以語法是

[menu]

"menuitem=[區塊名],[敘述]"

區塊名是指下面的各個開機組態的區域名稱，敘述是指開機後會出現在多重開機選單上的東西。

"menudefault=[區塊名], 時間"

區塊名同上，時間是指開機後若不加以選擇的話，作業系統會在數秒後自動選擇的內定選單。

"menucolor= 前景色，背景色 "

詳細顏色的所代表數字請自行查閱 help 。

接下來就要開始撰寫組態檔了，各組態檔要在開頭用中括號把前面所定義的區塊名括起來。組態檔的寫法就不詳細說了，稍微提示一下一些地方就行了，詳細寫法請查閱 DOS 手冊。

在此我們假設各位已經知道『主記憶體』、『UMB』、『HMA』、及『延伸記憶體』、『擴充記憶體』之類的東西。其實我們在 config.sys 加上幾行或修改幾行就可以找回幾 K 的記憶體。例如加上

"FCBS 1,0"

大約可省 4K 左右，因為 FCBS 只有在以前的程式才用得到。當我們安裝 Windows 時，安裝程式會自動加上『stacks=9, 256』如果把它改成

"stacks=0,0"

也可省下一些記憶體空間。在 buffers 的指令後面加上一個 x 的參數，

"buffers=10/x"

DOS 就會把 buffers 從主記憶體中移至 HMA 中，不過 buffers 如果大於 40 44，太大就會放不進去 HMA 中；另外，假如有用磁碟快取程式，buffers 也不用太大。還有就是有些『笨笨的』光碟機的安裝程式會把 lastdrive 改成 lastdrive=z 記得要把它改成最後一部磁碟機的代號，否則又會白白浪費記憶體喔！ Files 也不要開太大，大約 25 就好，有些遊戲會叫我們改成 30-35，先不要理它，真的不能玩時再修改。擁有 QEMM 的使用者也請注意，可以在每一個組態最前面加上一條

"device=c:\qemm\dosdata.sys"

這一行是在 QEMM 前載入，作用是將 DOS 的一些放在主記憶體的資料放到 UMB 中，因此就算不用不用載入 QEMM 也可以使用，省下不少記憶體喔！ Shell 那一行指令也有玄機喔，平常我們可能有數個開機 config ，不過卻只有一個 autoexec.bat 而且還必須使用類似 basic 的語法去寫那個 autoexec.bat ，寫出來筆者覺得有點亂，但是扮筆者發現其實 command.com 中有一個 /k 的參數，可以讓我們有一個組態設定就會有一個對應的執行檔，為什麼要這樣做呢？因為有些軟體的安裝程式會擅自修改我們的 autoexec.bat ，這樣一來本來寫好的檔案，也許就會被搞亂了。因此我們可以用一個其他名稱的批次檔（ *.bat ），去代替 autoexec.bat，那樣的話就不會動到我們原來的東西了，安裝完之後在依需要自己把它改回去我們自己定義的檔案中。方法是

"shell=c:\dos\command.com /k xxxx.bat"

上面的範例中， /e:xxx 是設定環境變數，設 512 就夠用了，設太大也會佔記憶體空間。其他程式像是 EMM386.exe ， HIMEM.sys 當然是必掛上，或者也可用 QEMM 之類的記憶體管理程式設定。其他剩下來大概就是音效卡、光碟機的驅動程式了。另外由於 DOS V6.0 以後的版本會自動配置延伸記憶體及擴充記憶體，因此只要用

"device=c:\dos\emm386.exe ram m9"

就行了，用 memmaker 記憶體並不會多到那裡去，而且 memmaker 還不支援多重開機。如果真的嫌 UMB 太少又不使用中文系統的話，可以考慮把 B000-B7FF 那塊區域 include 進來增加 UMB 。對了！ 羅技公司最近推出新版的滑鼠驅動程式，應用 helix 的 cloaking 技術可使滑鼠驅動程式只佔記憶體 1K ，而且這個驅動程式不只羅技公司的滑鼠可以用，只要是相容 Microsoft 滑鼠均可使用，趕快去找一套來用用吧！由於 DOSV 的遊戲漸漸受玩家的注意，所以在此也列出 DOSV 遊戲專用組態的寫法。請參考前例 [dosv] 區塊的寫法。最重要的就是

"COUNTRY=081,932 C:\DOS\COUNTRY.SYS"
"device=$font.sys"
"device=$disp.sys"

這三行一定要用，不過不掛上 $disp.sys 有些遊戲也會承認，不過＊.fnt 要擺在根目錄下，若嫌太雜亂可以將這些檔隱藏起來。順便提一下光碟機在 config.sys 及 autoexec.bat 的設定好了，因為筆者就遇過沒有了安裝程式，就不會設定光碟機的

人。首先，先說 config.sys 的設定，一般來說找到光碟機的驅動程式之後，後面再加上 /D：xxxxxx(xxxxxx表光碟機的代號）的參數就行了，頂多再加上 /P: 及 port 的位置。在 autoexec.bat 中，只要掛上 DOS 所附的 MSCDEX 就行了！ MSCDEX 有幾個參數注意一下： /D：xxxxx（和上面的光碟機代號同）、 /L 磁碟機代號（如 G，表G：即是光碟機）、 /M ：緩衝區大小。 除了稍微改變一下 config.sys 及 autoexec.bat 的寫法之外，還可以去更新新的驅動程式。

我們在電腦上接上了許多不同的週邊，這些週邊就需要『驅動程式（ Driver ）』去讓電腦能認識硬體， 比如說光碟機、音效卡、滑鼠等，這些常用的硬體一定需要驅動程式，而這些程式一定會佔用我們寶貝的記憶體空間。當然，由於技術的不斷進步，廠商無不想辦法讓驅動程式相容性越高、佔記憶體越小、運作更有效率等。比如說，上文提到的『絕技』的滑鼠驅動程式，其實這些程式的作法是將原來的驅動程式改擺在 XMS 裡，現在還有者 m 也能將 MSCDEX.EXE 也縮減到只有幾 K 的大小。由於 autoexec.bat 檔的寫法較簡單，所以此處就不提出來討論，就列出一個範例給大家參考參考：

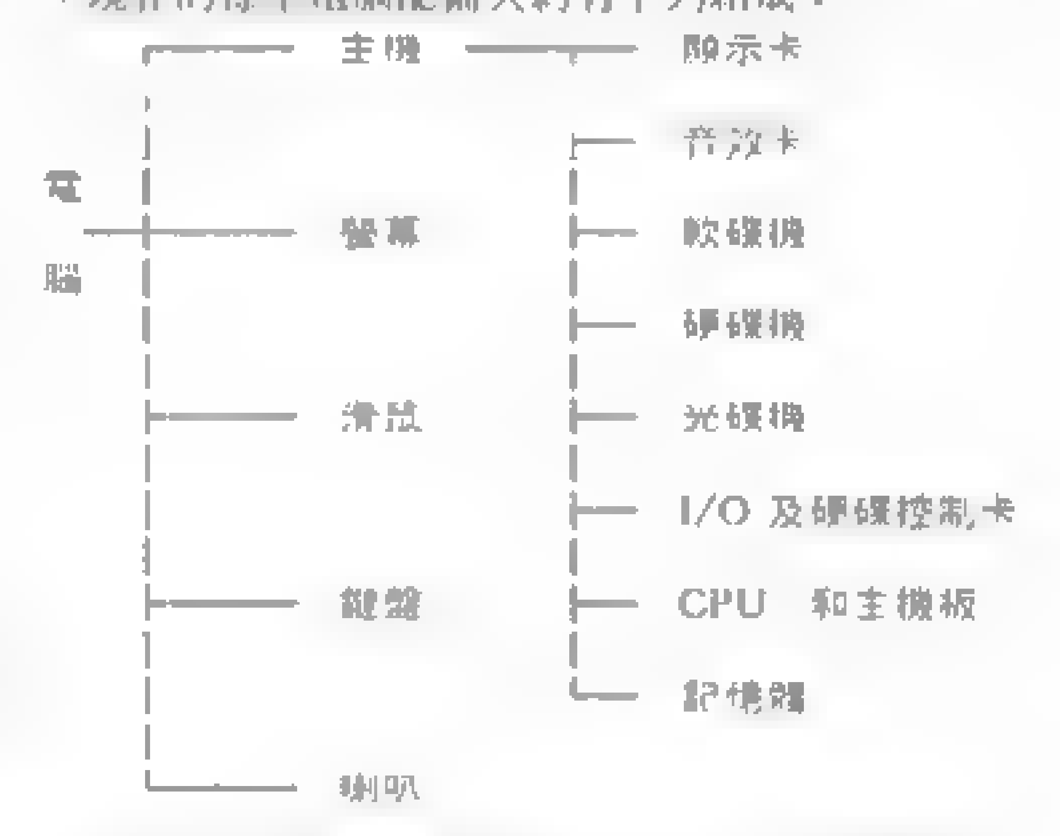
```
@ECHO OFF
SET COMSPEC=C:\4DOS\4DOS.COM
S  I  [illegible]AV=[illegible] TOOLS DATA CPAV.INI
S  I  [illegible]TOOLS=[illegible] TOOLS DATA
SET BLASTER=A220 [illegible]
SET TEMP=C:\DOS
PROMPT [%%@DOSMEM[k]K] $P$G
PATH=C:\WINDOWS\SYSTEM;C:\QEMM;C:\DOS;C:\MAU;C:\
NORTON[illegible]TOOLS;C:\PG;C:\PROAUDIO;D:\QTW\BIN;
[illegible]NORTON\NCC /FAST
LH C:\DOS\DOSKEY
LH C:\DOS\MSCDEX /D:MSCD001 /E /L:F /M:61
LH C:\MOUSE\MOUSE [illegible]
DEVLOAD C:\DOS\W[illegible].EXE
ALIAS [illegible]
CALL C:\DOS\MENU.BAT
```

像是 DOSKEY 是一個很好用的指令，可以記錄我們先前所鍵入的一些指令，下次再需要這些指令時，就不用重新輸入一次了，沒把 DOSKEY 加入 AUTOEXEC.BAT 的讀者快點把它加入吧！以SET為開頭的是一些環境的設定，需要用到的程式，十之八九會加上去，大部份不用自己加。還有 NCC/FAST 的那一行，是 Norton 的鍵盤及滑鼠加速程式，嫌鍵盤太慢的人可以試試看，其實 DOS 也有提供類似的指令叫做 "MODE" ，只是下的參數相當複雜，筆者就不介紹了。而上面有一段比較奇怪的

"PROMPT [%%@DOSMEM[k]K] PG"

這是另外一個程式用的，這個程式叫 4DOS，這是一個代替 DOS 的 Shell 程式，功能相當強大，下期再為讀者們介紹。好了！有沒有比較瞭解一點，其實這些都是筆者的一些經驗，由於筆者剛開學事情較多，截稿時間又迫在眉稍，所以可能敘述的有點亂，請多多包涵。走文至此，想必讀者也需要時間吸收吸收，所以說些輕鬆一點的話緩和一下。其實本專欄主要重點並不是放在 DOS 的使用，而是在介紹輔助 DOS 的一些應用程式，像是一些代替 DOS 的 SHELL ，如4DOS（在下期就會介紹），一些好用的 Shareware 程式，無論是在 DOS 或 Windows 下的程式都會介紹，有鑑於多媒體的興起， Windows 也日趨重要，因此也會介紹一些 Windows 的設定及一些加速 Windows 的密技，或是教讀者們把 Windows 修改成更有個人風格的 Windows 和別人不一樣。 有時也會向讀者報告一些資訊界最近的一些新消息或新知。

嗯！應該可以了，現在我們來談談一些硬一點的東西吧！初學者或是對硬體沒有概念的人，一定對買電腦覺得很頭大，現在產品一大堆，去光華商場隨便繞一圈，就可以發現這個現象。比如說，筆者就曾經看過有人到光華商場去買音效卡，買到是很爛的音效卡，老闆把它說的多好多好，反正老闆看你對這方面不熟，就會跟你『唬爛』。所以才有人東西買的貴，品質又爛的『慘劇』發生。尤其是買整台電腦，不懂得人被削的錢才多。所以買東西時，最好能自己去找這些產品的相關資料，加上去問問對硬體比較熟的人，比較不會吃虧。一般來說，現在的標準電腦配備大約有下列組成：



當然還有其他週邊，可以挑選，比如說想要和其他人連線或上國際學術網路 (Internet) 就要有網路卡或是一台數據機；玩飛行遊戲時需要一支好用的搖桿，或是學畫畫的人使用的繪圖板；一般人最常有的大概就是印表機了，其他還有像是可讀寫光碟機、最近最流行可看影片的 MPEG 卡等，讀者們可依需要去添加。

要如何去選擇這些東西呢？（註：以下所提到的產品，純屬筆者推薦，筆者並不代表任何公司立場）我們從主機開始看吧！那當然要先從 CPU 和主機板開始看，以目前來說， Intel 大力推銷其 Pentium等級的 CPU ，不難發現目前 CPU 的走向，只是前一陣子 Pentium CPU 發現了 BUG



事，造成相當大的風波，因此才緩了下來。加上 AMD 的低價 486DX2 80 ， 486DX4-100 ，使得 Intel 的 486DX4-100 也跌了下來，因此 486 的日子仍有一段時間，所以現在買 486DX4-100 最划算，速度快又便宜，要買 Pentium 的讀者，最好考慮 Pentuim-75 或 90 ，與其買 60、66 不如買 486DX4-100 。主機板的挑選上，486 的人就乖乖用 VL-BUS ， Pentium 的人就用 PCI ，所謂的 PCI+VL-BUS 的板子，根本只是過渡產品，並沒有比較好。

在記憶體的選擇方面， 雖然大部份賣出來的配備是 4MB ，不過 8MB 是最好的選擇，想想看現在有多少遊戲需要 4MB 的 RAM ， 8MB 的 RAM 起碼還有空間開 cache ，增加一點效率。在說現在也有遊戲一定要 8MB 的 RAM ，玩 windows 多媒體， 8MB 的 RAM 是在價格及效益比最佳的地方，不過玩 windows 的 RAM 越大是越好。

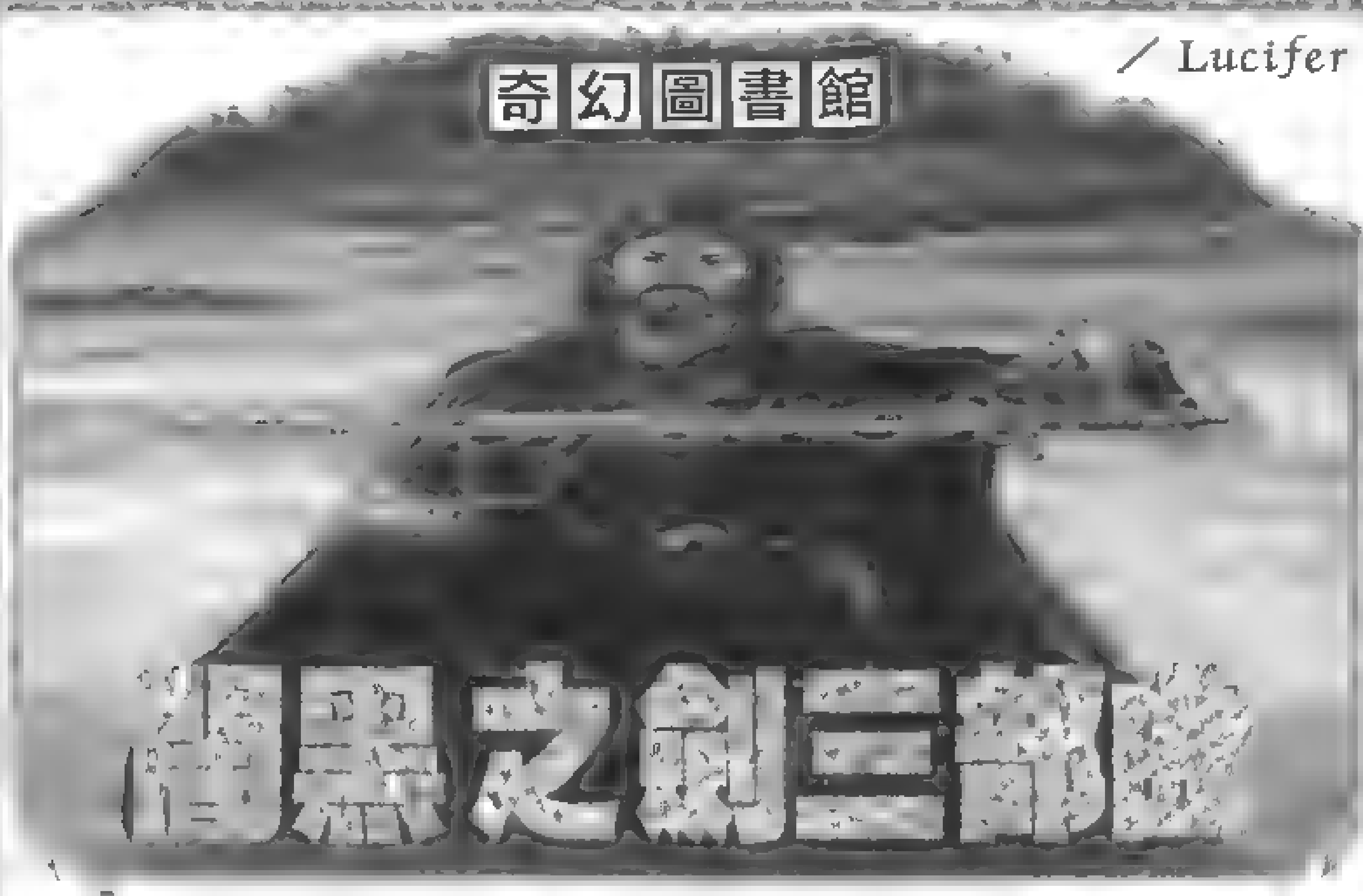
磁碟機方面，光碟機已經快要和軟硬碟並稱必備的三碟了，現在主要分成三種介面： SCSI 、 IDE 、專屬介面，無論用什麼介面都沒有關係，只是 SCSI 介面的價格較高，但是要跑一些高階的作業系統，最好還是選擇 SCSI 。光碟可以選擇和音效卡相同的介面，這樣可以省下主機板上的一個擴充槽，目前是雙倍速的時代，不過四倍速光碟機也有下跌的趨勢，目前已有低於六千元的價格。 Panasonic 的 56X 系列及 Sony 的 CDU-55E 是雙倍速中不錯的機種，想要買真正的四倍速還是考慮 SCSI 的較好， Toshiba 的 SCSI 四倍速不錯，而且只有大約一萬元的價位。硬碟方面 540Mb 是目前最多的機種，但是價格效益比最高的是落在 800 多 MB 的地方，換算過來 1MB 其至不用 10 圓台幣，不過要注意要有 Enchanced IDE 卡，否則 DOS 只能 format 到 528MB ，其他的空間根本抓不到。 軟碟機就不用說了吧！當然是要買一大小。

顯示卡就更重要了，選對用途的顯示卡可以獲得相當好的效率，比如說目前最常見的顯示卡就是 S3 864 和 ET4000/W32P ，那要選哪一張呢？ S3 864 在 Windows 下滿快的， CAD 方面也不錯。不過在 DOS 下還是 ET4000/W32P 比較快，筆者的電腦是 486DX2 66+ET4000/W32P (2MB RAM) ，和同學用 Pentium-90+S3-864 (2MB RAM) 玩銀河飛將三代，筆者的 VIDEO SPEED 就比 S3 864 快很多 (w32p-1 ， s3-864 5) 。另外 w32p 相容原來的 ET4000 系列，所以常跑一些國內的軟體或 DOS 的 GAME ， w32p 不錯，而且建議加到 2MB RAM ，不只顏色及解析度可以開更高，顯示速度也會較快。常常用 windows 或 CAD 的讀者， S3-864 是不錯的選擇。不過這些說法純以國內的立場來看，因為目前國內用這兩片晶片的顯示卡最多，其實還有其他產品像是 Cirrus 或是 ATI 的卡。

螢幕也要稍微講究一下， 太爛的螢幕眼睛看起來根本不舒服， 14 吋的螢幕也漸漸被 15 吋及 17 吋所取代了，由於這些螢幕大多具有平面直角，及較多的調整選項，而且一般都通過 MPR Ⅱ 低輻射的檢驗，相當不錯。可以在這些大小的螢幕考慮，螢幕的畫質也很重要，螢幕的挑選很簡單，只要自己親自看了覺得舒服就行了，一般來說不外乎注意畫質、具有平面直角、防磁及顯示面積大小。因為雖然是號稱 17 吋、 15 吋，不過顯示面積還是有差，像是 NEC 的顯示面積就較小， Optiquest 的顯示面積就較大，大約差了一吋左右。

音效卡就比較複雜了，尤其是現在這種局面，市面上「一堆」的音效卡爭鬥，每張卡看起來都不錯的樣子。音效卡的價位自一千元至一萬元都有，該如何選擇呢？現在 8 bit 的音效卡已經漸漸被淘汰了，取而代之的是 16 位元的音效卡，但是要注意一件事，就是這些音效卡雖然都是十六位元的，但是在 DOS 下大部份只能相容聲霸卡 2.0 或聲霸卡 pro 版，再不然就是相容於 windows sound system ，但是遊戲真正有支援的十六位元音效卡大都是 Sound Blaster 16 、 ProAudio Spectrum 16 ，所以想在遊戲中求得較好的音效效果的讀者，可以考慮這兩張卡的相容品。比如說筆者使用 PAS 16 ，玩燃燒野來四代時，設定時選擇使用 PAS 16 就比選擇 sound blaster 在高音播報上好的多。對了，音效卡輸出的雜訊大小也要考慮，在這方面 TurtleBeach 的音效卡就相當優秀，輸出的雜訊接近於零，聽不太出來；另外 Sound Blaster 16 MultiCD 也不錯。還有最近的 wavetable 音效卡，雖然都號稱相容於 GM 的規格，可是各家的音色還是有點不太相同，購買時最好自己聽過覺得不錯之後再買，免得買回來時才後悔。喇叭也很重要啦！一張優秀的音效卡，配上一對小小的爛喇叭，仍然是沒有什麼效果可言。如果不想在喇叭上花太多的銀子的話，接到家裡的音響上也是一個不錯的選擇。

最後，選購電腦週邊算是一件相當大的事，全權委託他人是一個好方法，不過自己先吸收一些要購買的硬體相關知識，再去購買也是學東西的一種方法，這種相關知識的取得從雜誌上來取得最好，不要怕看不懂，看不懂可以問別人，不想問別人也可以只瞧瞧各文章的評析及對這些硬體的看法，多看幾本之後，就可以自己決定要買的東西了。買東西千萬不要衝動，慢慢來會比較好。像是音效卡、螢幕之類的硬體，筆者還是建議能夠自己去聽、去看比較好，畢竟是花了錢，就不要再和自己的眼睛和耳朵過不去了吧！反正去逛逛別人的店又不用錢，多看幾家不但可以比價錢，還可以學到及玩到一些東西呢！



"這就是你能力的極限嗎？"少年說道，他幾乎哽咽的難以繼續，"嘆氣？你應該早點讓我……"他的手一邊激烈的在空中畫出複雜的符號，"你應該讓我……"

老者伸出手把少年的手臂安撫下來，"不，這只會使事態更糟而已。她的力量很強大，她本來可以毫髮無傷的，縱使這些人對她百般拷打，她也不透露我們的秘密；你要讓她白白犧牲嗎？你要讓她的死變得毫無意義嗎？"

"他們為什麼要這樣做？他們為什麼要這樣對我們？"少年抑止不住的哭了起來，他修長的手指一邊努力的想要把臉上悲傷的痕跡抹去，"我們又沒有做任何壞事！我們只是想幫忙……"

老者的臉嚴肅了起來，他用嘶啞的聲音說道"他們對一切不了解的事物感到恐懼，而一切令他們感到恐懼的，就難逃被摧毀的命運，這就是他們一貫的作風。"他一邊搖著頭，長長的嘆了一口氣，"但是情況會越來越糟。一個新的時代即將來臨，一個沒有我們立足之地的年代，一個接一個，我們將會從溫暖的家中被拖出來，葬生於他們因無知而燃起的火焰中；他們將會無情的摧毀我們的一切創造物，屠殺我們的親人……"

"所以我們的應付之道就是束手無策的在這裏嘆氣，然後安靜的面對死亡……"少年絕望的插嘴道……

"不！……我們必需要離開。"

"離開？"少年震驚的回答道，"但是我們能去哪裏？沒有任何安全的地方啊！我們的兄弟告訴我們，只要是有太陽昇起的地方就有迫害……"

"有太陽昇起的地方？是的，你說的沒錯。"老者說道。

"那麼……"

"孩子，宇宙中還有其它的太陽，"老者若有所思的說道，一邊撫摸著手上木杖上刻的九個符號，"其它的太陽……"

—摘自"闇黑之劍的鍛造"
(Forging the darksword)

序論
(Prologue)

首先跟各位介紹一下這三部曲的作者：只要是 RPG 的玩家應該都不會忘記和"光芒之地"（Pool of Radiance）一起上市的長槍英雄吧！雖然它不是真正的角色扮演遊戲，但是這個動作遊戲中的主角，金月（Goldmoon）牧師，她的戀人河風（Riverwind），在神殿中奮戰取得白金之碟的故事可著實讓玩者、黑龍和它的手下周旋了好一段日子。這個動作遊戲和以後接下來的"金盒子系列"中的"克萊恩英豪"、"幽靈騎士"、"黑暗之后"都是 TSR 公司的 AD&D 系列中的"龍槍"（Duagon Lance）爲其故事背景的。而這套作品的作者共有兩名，他們分別是 Tracy Hickman 和 Margaret Weis，兩人都是住在 Wisconsin 威斯康新州，可別誤會他們二人之間有什麼特殊的關係

，他們可是一個使君有夫， 個羅敷有婦，住在威斯康新州只不過是因爲 TSR 的總公司在威斯康新州的日內瓦湖，工作方便罷了。兩人合寫了相當多本的小說，計有〝龍槍編年史〞（ Dragon Lance Chronicles ）的三本，秋日黃昏的巨龍（ Dragons of Autumn Twilight ），寒冬暗夜的巨龍（ Dragons of Winter Night ），春日曙光的巨龍（ Dragons of Spring Dawning ），〝龍槍傳說〞（ Dragonlance Legends ）的三本，學生子的時光（ Time of the Twins ），學生子的戰爭（ War of the Twins ），學生子的試煉（ Test of the Twins ），以及〝龍槍故事〞（ Dragonlance Tales ）的三本，坎德人、古和矮人和侏儒（ Kender ， Gully dwaves and Gnomes ），克萊恩的魔法（ Magic of Krynn ）、愛與戰爭（ Love and War ），這一套預計七本的作品也被向來擅長改編原著的 Legend 公司改編成同名的冒險遊戲，據稱表現相當的不錯，相較於其它的奇幻小說作家，他們二人可是相當受到遊戲製作小組的青睞。而這一套三本的闇黑之劍三部曲，〝闇黑之劍的鑄造〞、〝闇黑之劍的勝利〞（ Forging of the Darksword ， Doom of the Darksword ，Triumph of the Darksword ），以及一本內容爲闇黑之劍的背景故事、紙上角色扮演的設定及規則的〝闇黑之劍的冒險〞（ Darksword Adventures ）的創作日期則介於〝龍槍〞系列和〝死亡之門〞系列之間。

沈迷於角色扮演遊戲中的玩者們，在轉戰於各個時空，各個歧異的世界中時，戰士們揮舞著手中精鋼打造的巨劍與邪獸糾纏，牧師呼喚諸神的力量降福隊員，僧人靠著超人的肉體擊碎敵將，殺手無聲無息的取人性命；但是你們可曾設想過這樣的世界一魔法統轄一切，魔法就是生命一生命依賴著魔法……

自古以來，在數目如此眾多的人類中，有著那麼極少數的一部份人，特別受到造物主的恩寵，賜給他們與凡人有別的力量，而這就是世人所稱的魔法，藉著天神的眷顧，這些神選的子民們利用這些力量創造了許多的奇蹟與功業，然而他們這種與凡人不同的力量爲他們帶來了可怕的惡運，世人們不能理解這樣的力量，他們感到嫉妒，他們感到恐懼，因此眾多的人開始追捕這些擁有他們所無法理解力量的魔法師，被宗教法庭判處有罪的法師當即被綁在火刑柱上燒死，憤怒的暴民搗毀了一切跟魔法有關的事物，即使法師們再有力量，也不足以和龐大的無知群眾抗衡，以亞瑟王的國師一梅林（ Merlyn ）爲首的大法師們開始了找尋新天地的冒險， 一個充滿了魔法力的新世界在艱辛的旅程中被發現了，辛姆哈倫（ Thim hallan ）宇宙中魔法的根源，就是他們的新家，在史稱〝大遷徙〞的時段結束後，這一群法師藉著強力魔法之助，在他們的世界周圍樹立了一個牢不可破的魔法屏障，把他們安全的封在這個小世界裏，同時也永遠的禁錮住了魔法之源一生命之井，讓宇宙的其它世界都成爲魔法的荒漠……

太初以來的魔法派別分爲十一個，大地（ Earth ）、風（ Air ）、水（ Water ）、火焰（ Fire ），以及它們的四個負面化身，戰爭（ War ）、瘟疫（ Pestilence ）、饑荒（ Famine ）、死靈（ SpirtDeath ），其它的五個則是，靈界（ Spirit ）、時間（ Time ）、幻影（ Shadow ）、生命（ Life ），死亡（或相較於前者，亦可稱爲無生命。）（ Death ），但是在〝大遷徙〞前不久，戰爭、瘟疫、饑荒、死靈四個合稱爲黑暗之路的四系法師因爲意圖消滅其它九個合稱光明之路的法師的陰謀被揭發，也因此魔法評議會隨之分裂，新生的魔法評議會就是由現存的九系法師所組成的，也因此梅林拒絕了黑暗之路法師進入〝辛姆哈倫〞；而在接下來的歲月裏，這九系的法師逐漸穩了自己的腳步，構成了一個完整的分 體系 〝辛姆哈倫〞的新秩序就此誕生……

魔法者．對於

（ Mystery of Fire ）

這一系的法師乃是火焰的召喚者，他們也就是一般所稱的巫術士（ Warlock ），他們擁有可以操縱或喚醒強大毀滅力量的資質，這種力量可以讓他們在戰場上輕易的取人性命，同時也藉著這種力量來保護善良無辜的人們，這一系的法師同時還有個重大的責任，那就是毫不懈懈的守護辛姆哈倫這個神奇的世界。

烈焰系的法師分爲兩個階層，分別接受略有不同的嚴酷訓練，他們是：

狄康杜克（ Dkarn-duuk ）：巫術士，戰將階級。

杜克沙甲斯（ Duuk-tsarith ）：執法者，守護者階級。

當法師們初次來到辛姆哈倫這個世界的時候，大法師梅林本來希望建立一個沒有階級、國家疆域的魔法大同世界，但是其它的法師們仍將固執的把舊世界的階級帶到了這個新家園，同時更因爲對生活方式的歧見和認知不同，舊世界的派系之爭又再度展開，每一個人都想要將自己的價值觀強加他人身上，整個世界又陷入衝突的惡夢中，此時這一系的數位最有能力的法師召開了一項秘密的集會，在這一次的集會中，他們決定了烈焰系的成員自此角

門的目標，第一是絕對效忠烈焰系的命令，第二是終生致力於實現〝梅林之夢〞一也就是建立一個大一統無國界的魔法師之國，而第三才是服從他們各自所服侍的君王，起初他們之中的執法者階層〝杜克沙里斯〞是魔法師評議會命令的執行者，隨著國家的力量逐漸強大，評議會的勢力逐漸衰微終至於解散，而執法者們仍舊各自在不同的權貴手下服務，為了維持秩序、保持勢力均衡而努力，他們深信，終有一天〝梅林之夢〞會藉著他們的力量，在他們手中實現，近年來執法者們則和教會建立了互惠的關係，彼此利用，以獲得權力的均衡。

當一個孩子一生下來，替他做測驗的牧師在發現這孩子的天份是屬於烈焰系時，牧師會馬上通知執法者，後者在幾小時內就會抵達，如果這個小孩再通過了執法者的確認，這個小孩就將在烈焰系法師的地下總部接受嚴酷的訓練，中間的過程並無外人知曉，直到十八歲的時候，執法者才會離開他們的地下總部，被指派到他們服務的國家去，不論在何時何地，執法者們總是穿著覆蓋全身的黑袍，象徵他們受的嚴格訓練，不會受任何外界事物的影響，執法者的任務是在維護他們最珍重的〝秩序〞，對他們來說沒有任何可以帶來秩序的手段是〝不道德的〞，他們把秩序與和諧的位階擺在正義與公平之前，對他們來說，如果少數人的〝犧牲〞，可以帶來大多數人的福祉，他們沒有任何的情感，所以也是權貴命令下冷酷、有效率的執行者。而屬於戰將階層的烈焰系法師則不在十八歲的時候離開總部，在接下來的幾年中學習戰史、戰技、領導能力，以及吸收實戰的經驗，讓他們以後有機會在戰場上與敵對陣，在進修結束後，由總部決定他們將要在何人的手下效命。

大地之謎

（ Mystery of Earth ）
世界的基礎・工匠

大地系的法師可以說是提供了辛姆哈倫上一切的人造物，他們可以無中生有的製造出物品，也可以改變已存在物體的形態，當然也可以藉著兩種物質的結合，創造出一種全新的物質來；同時在大地之道中的最頂層是大多數貴族所隸屬的統治階級，他們天生具有領導者的魅力，讓人一眼就可以感受出來。

崑・阿爾班（ Guin alban ）：咒術師，創造物品。

波朗・阿爾班（ Pron-alban ）：魔術師，改變物質的形態。

阿爾班那拉（ Albanara ）：統治階層的巫師，掌握了辛姆哈倫上的大部份權力。

在〝大遷徙〞以前的舊世界中，大地系的法師一向地位不高，一直是為眾人所輕視的一群，但是〝大遷徙〞改變了這一切的歧視，在辛姆哈倫這個全新的世界中，一切都需要從頭開始，而這些物質的塑造者和擁護科技的妖術師們（ Sorcerer ；因為法師們就是因為科技的時代來臨而無容身之地，只得遷徙到辛姆哈倫，所以難免對科學有些不滿，所以 Sorcerer 一詞筆者這裏就把它翻成妖術師以配合書中的設定。）一同合作為了塑造這個新世界而努力；隨著時間的逝去，這群塑造者們逐漸的依擅長的不同而分成了三個階層：岩石、木材、寶石的塑造者，而同時這些工匠們也組成了強大的工會組織，藉著這個工會組織，工匠們開始一步步的提高他們的收費，希望以壟斷的方法來提高自己的利益，這時教會介入了，他們利用限量供給法力的方式來抑止工會的漲價，工會的企圖是被抑止了，但是這卻導致了工會和妖術師的交惡，因為隨著妖術師的工藝技巧愈來愈進步，工會越來越擔心妖術師終有一天會搶走他們的飯碗，再加上教會的魔法力禁令反而有利於妖術師利用科技方法不需魔法力的製造模式，在日益升高的對立下，工會對一般大眾開始散佈科學是邪惡的觀念，使得妖術師們受到不少的壓力，只好被迫退出工會，自己組成了一個較小的團體，試圖以科學的力量向世人證明他們存的價值和他們能為這世界帶來的光明遠景，然而，極其不幸的是，沒有任何人發覺到，這即將為辛姆哈倫帶來持續半世紀之久的〝鋼鐵戰爭〞（ Iron Wars ）以及接下來的黑暗年代……

水之謎

（ Mystery of Water ）
[illegible]

水系法師基本上是擁有調和世界上一切擁有生命的動植物共鳴的能力，正如同水是萬物之母一樣，水系法師也以他們慈愛包容一切的能力來縫合萬物的傷口，撫平一切的疤痕；水系法師也因其能力的不同而分成督伊德教徒（ Druid ）和巫醫（ Shaman ）兩種職業，前者專長的是和大自然的共鳴和與植物的生存，而後者則專長是在人體的高等醫療上。

費漢尼許（ Fihanish ）：在田野中工作的督伊德教徒。

瑪南尼許（ Mannanish ）：職掌醫療的督伊德教徒。

塞爾達拉（ Theldara ）：掌管高深醫技的巫醫。

費漢尼許是能與植物溝通的法師，他們能安排植物規律的生長和健康的結果，如果想要收獲豐富

，甚至只是單純的填飽肚皮，瑪蘭尼許在烈日下、狂風中、大雨裏所付出的血汗是不可缺少的，他們可以說是辛姆哈倫上最為卑微，同時也最不可缺少的人們。

瑪蘭尼許是利用田野中生長的草藥來幫助病人的妙手醫者，他們藉著對植物和人體的認識來加速病人的康復，只是相較於塞爾達拉，他們的能力較為有限。

塞爾達拉的能力則可以直接的利用魔法力來幫助受傷的人，藉著調整患者體內的循環系統來重新取得一個平衡來與病魔或傷痛抗衡，塞爾達拉擁有人體最高深的知識，同時也擁有治療最複雜困難問題的能力，當然他們的工作也是最耗魔法力的。

塞爾達拉在戰場上是嚴守中立的，只要是傷者，不論是哪一個陣營的，他們都會義無旁貸的加以救助，他們同時也擁有看穿他人情緒波動的能力，也因此能洞悉患者的許多秘密，但他們也同時遵守古希臘醫聖希伯克拉底的醫者規範，不對任何人透露患者的秘密。在〝鋼鐵戰爭〞這段漫長的時間中，不分任何身份地位的慘烈死傷讓塞爾達拉陷入了空前的忙碌中，但醫者的責任感讓他們背起這樣的重擔，但慘重的死傷也讓他們對人體的認知及醫療方式有了突破性的空前進展。

大氣之謎

（Mystery of Air）

[illegible]

出生就被賦與這方面宿命的大氣系法師則分為兩個截然不同的種類：

肯哈納（ Kan-Hanar ）：大氣動力、運輸的指導者

席福哈納（ Sif-Hanar ）：天氣操縱

肯哈納的法師並不是一生下來就可以像大地系的法師一樣過著安穩的生活，他們還得要證明自己的能力才行。肯哈納的法師靠著他們的能力所組成的工會控制著一切海陸空的運輸，而唯一不受他們管轄的交通方式是〝傳送門〞，其它的一切貨物及人的旅行都是他們的獨門生意，也因此他們的工會在各城市遍設會所，提供他們的成員舒適的吃住，而更高等級的肯哈納則是大城市或首都的守門人，負責監控出入的旅行者，在黑暗的〝鋼鐵戰爭〞期間，運輸業的生意大為蕭條，肯哈納幾乎無以為繼，但很快的，肯哈納為自己四處旅行的經驗找到了一個大展長才的地方－他們成了所有參戰國家迫切需要的資訊來源－間諜。

席福哈納的法師雖然能夠操控善變的天氣，但卻很難讓挑剔的人們全部都滿意，不管是下雨或是大晴天都會有人不滿意，所以要如何的安排明天的天氣就是席福哈納法師頭痛的差事。在初抵達辛姆哈倫時，多虧了這一群法師，這些初到的移民才有能力在惡劣的天候下站穩腳步，進而建立保護所有人的魔法護罩。而在〝鋼鐵戰爭〞的期間，這一群法師間彼此的戰爭所帶來的颶風、暴雨往往比戰爭本身所帶來的傷害還大。

生命之謎

（Mystery of Life）

牧師（Catalyst）

牧師－也就是生命系的成員；在神奇的辛姆哈倫上，雖然每一個法師都可以從周圍的生命能量中來汲取自己的法力，使自己重新具備施法的能力，但是這種過程是緩慢的、沒有效率的，相反的；生命系的成員雖然己身的法力十分衰弱，但是卻有能力使他所幫助的法師藉由牧師所吟唱的禱文而通過牧師的身體，直接和自然界的能量〝導通〞，進而快速的獲得法力的支援。

牧師原本分為三個種類：

頌力（ Thon-li ）：目前專管傳送門的牧師，原先他們只是創造這些傳送門的〝賢者〞（ Diviner ）的專屬提供法力的牧師，現在則因賢者一系的消失而肩付起看管傳送門的任務。

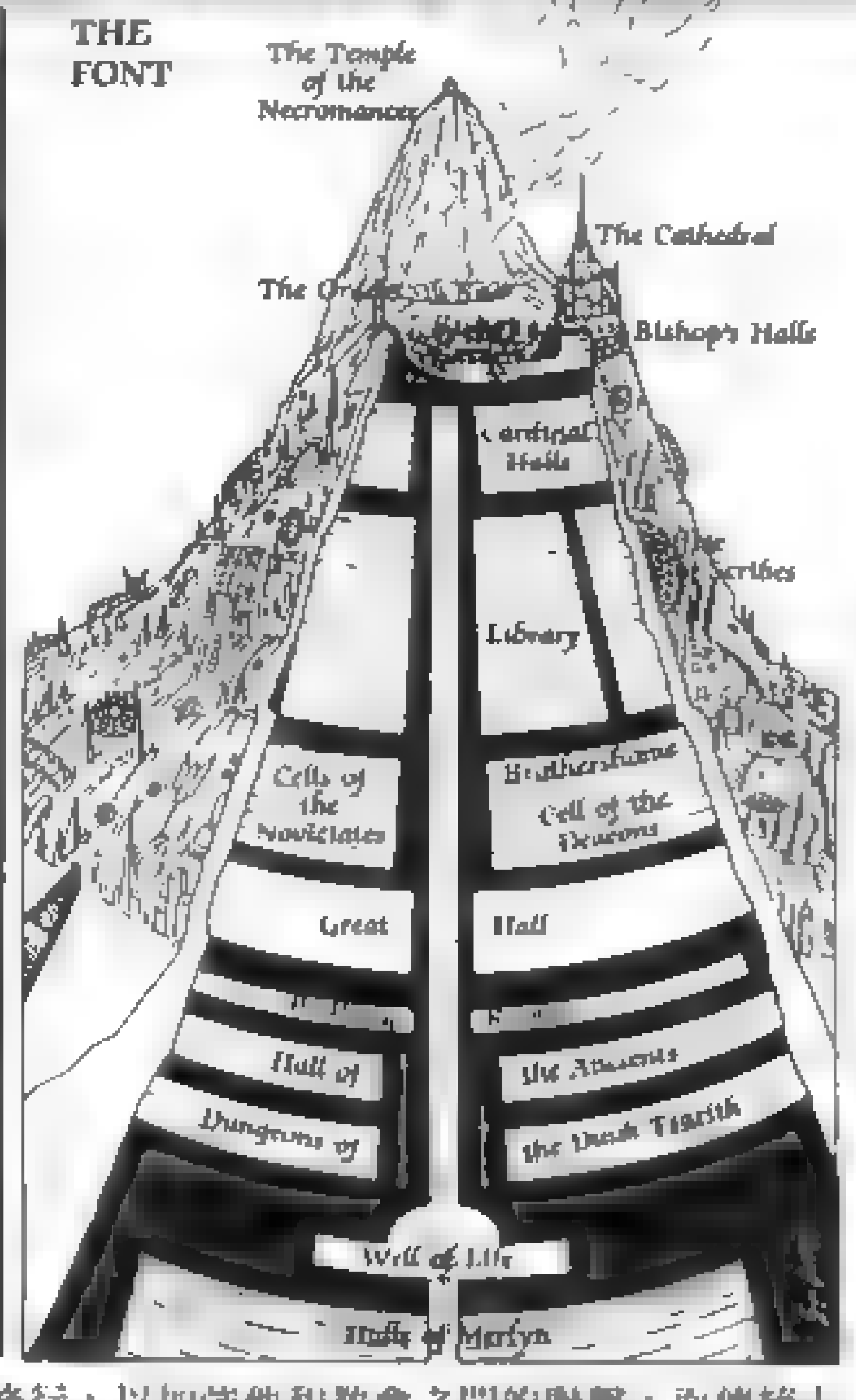
達朗力（ Daranli ）：法力的提供者，負責加強魔法師的力量。

沙拉克力（ Sharakli ）：指導者，研究魔法力的傳送汲取，及正確的使用法。

但後兩者已合為一體，也就是說現在的牧師同時要了解魔法力汲取的實際與理論面。（註：Catalyst 直接翻成中文是化學上所謂的催化劑，在魔法上則可以稱做所謂的〝引法物〞，也就是某些法術需要一些媒介的配合使用；而在這裏的設定中，Catalyst的地位是與其它設定的牧師相對應的，再加上他們擁有完整的教會體系，和對唯一真神Almin的信仰，所以翻作牧師應該還算是適當的，只不過他們的醫療能力轉由水系法師來取代而已。）

在新世界上，生命系成員的力量不但薄弱，而且也因為安全的緣故，法師在旅行時往往會把這些沒有自保能力的人們變成小動物隨身攜帶，但在抵達辛姆哈倫後，這個新世界所蘊藏的豐富魔法力讓他們意識到，頭一次他們有能力大幅提升法師的能力，同時也可以藉由提供這些魔法力，來讓人們走向更美好的未來，因此他們向評議會力爭由他們來守護聖山中一切魔法力的來源，也藉由這樣的行動而爭取到了真神在世間唯一代理人的形象，同時他們也訂立了一套以魔法力為本位的金融體制（當然在教會控制下的牧師是不會隨便施捨魔法力的。）每一個牧師在他一生中都必需花上相當的時間在聖

聖山剖面圖



山中修行，以加強他和教會之間的聯繫，而傳統上教會的總大主教是整個世界上最有權力的人，再加上後期的大主教和執法者一樣靠著各地的牧師來收集一切的消息，和執法者之間的合作關係更把教會的地位抬上了最高峰，而在〝鋼鐵戰爭〞結束後，教會一方面穩定人心，一方面把戰爭的責任歸咎於擁護科技的妖術師，方才把整個社會動盪不安的狀況給安撫下來。但特別值得注意的是，最近沙拉肯（ Sharskan ）地區的牧師叛出教會，提供任何需要的人魔法力，以及與妖術師的合作一將科學帶回到這個世界上的舉動，對整個教會的體制和權威產生了根本性的動搖，迫使教會不得不開始正視這個人隱憂。

附帶一提的是，因為需要精確計算完成一項法術所需的魔法力，所以牧師們需要有極高的數學能力，但許多高等數學的典籍都隨著妖術師一起被封印了起來，所以在這一方面的研究實際上已停滯不前了好幾百年。

幻影之道

（ Mystery of Shadow ）
幻術師

不管是在〝大遷徙〞之前，或是之後，幻術師們都沒有任何的野心去追求世俗的權位，因為這系的法師是天生的藝術家，不管是曾在世界上存在過的景物，或只有在人們的幻夢中才會出現的景象，幻術師都有辦法將它們複製出來；對於幻術師來說，他們的唯一盟友就是中立無國界的藝術，為了隨時隨地都能尋找激發靈感的事物，他們大多四處流浪，以表演他們利用魔法力所創造出的奇觀，並且藉以溫飽，在〝鋼鐵戰爭〞期間，為了贏得戰爭無所不用其極的戰將階層強迫這群藝術家把能力用在戰場上，一方面擴大己方的聲勢，一方面削弱敵人的士氣；但是有許多的幻術師為了堅持自己的信念而被殺害或囚禁起來，不願意做出這種違背良心的事。

幻術師除了成為四處流浪的藝人之外，當然還有其它的謀生方式，那就是擔任教師或訓練者的職務，利用幻術師所造出的如真似幻的幻象中進行幼兒的教育或是執法者和戰將作戰的訓練（嗯…魔法造成的 Virtual Reality …），這種具有極高效益的方式也讓幻術師們可以從中獲取極高的報酬，但是幻術師們一般都認為這樣墨守成規，一成不變，只是照著別人的指示來製造幻像的工作會嚴重的扼殺他們豐富的創造力和想像力，但是卻又往往為了家庭的緣故而必需不甘不願的接下這樣的工作（唉！如果大家都能做著和自己興趣相合的工作該有多好啊！）

時光之道

（ Mystery of Time ）
[illegible]

擁有這項資質的法師數量可以說是全辛姆哈倫上人數最少的一部份，也因為他們力量如此的強大，許多權貴也對他們產生了許多的疑忌；這一系的法師在歷史上的任何一個時段都佔了一個極其重要的地位，也因為他們的預言能力，使得大眾認為他們是最靠近真神的旨意的一群，對他們的敬畏也向沒有稍減過。

賢者（ Diviner ）們所看到的未來並不是一個線性的、不可改變的未來，相反的，他們所看到的是數個〝可能的未來〞，每一個未來都有相當的機率成為真實的未來，關鍵是在人們要採取什麼樣的行動，才會使得某一個未來成真。賢者並沒有能力真正的介入去改變未來，他們所能做的只是提出忠告，讓人們自己去決定到底要給自己帶來什麼樣的未來。

早在妖術師們脫離工會時，賢者們就預見到了將來會導致黑暗的〝鋼鐵戰爭〞，但是卻沒有任何人留心聆聽他們的忠告，終於讓全辛姆哈倫捲入了瘋狂的戰火之中。

賢者們同時也為了辛姆哈倫的交通做出了許多的貢獻，他們憑著自己對時空的了解，在辛姆哈倫上建起了四通八達的傳送門，讓人瞬間就可以抵達

遠在千里之外的目的地，但是隨著賢者的消失，如何建造傳送門的知識也隨之失傳了，只留下賢者專屬的牧師來看守這些通道。

因為賢者極度稀少，所以在〝鋼鐵戰爭〞的期間，很輕易的就被全部消滅了，更因為一般賢者的誕生都需要父母雙方的血統皆為賢者才行，因此，一般相信，辛姆哈倫上的時光之道這門藝術，已經完全的失傳了，再也沒有傳人可以承繼這樣的技藝了；但是牧師們仍然保留了僅存的一項能力，那就是現在的牧師們可以藉著賢者的知識來預知一對男女結合後（嗯…這裏的結合可不是指肉體上的喲！在辛姆哈倫上，育種的工作是由牧師來將精神結合，並且在子宮內著床；肉體上的結合在辛姆哈倫上是被視作野蠻、瀆神的大罪，罪可致死！）會不會產生健康的下一代，簡單說來，就是優生保健，以此來控制辛姆哈倫上人口的質與量，如果預知的結果是不良的，這對男女就沒有結成夫妻的機會。

靈界之道

(Mystery of Spirit)
與靈魂溝通的力量

這一系統的法師，同樣的，也在混亂的〝鋼鐵戰爭〞中全部失蹤了，這到底是戰亂的後果，還是有心人士的計劃，沒有人知道 .....

靈界之道的法師有三種不同的派別

阿路發（ Aluava ）：死靈法師，擁有直接和過世之人的靈魂接觸的能力。

契烏發（ Cheuva ）：附靈者，照管靈魂生活的法師，使他們不要作祟，影響生人的生活。

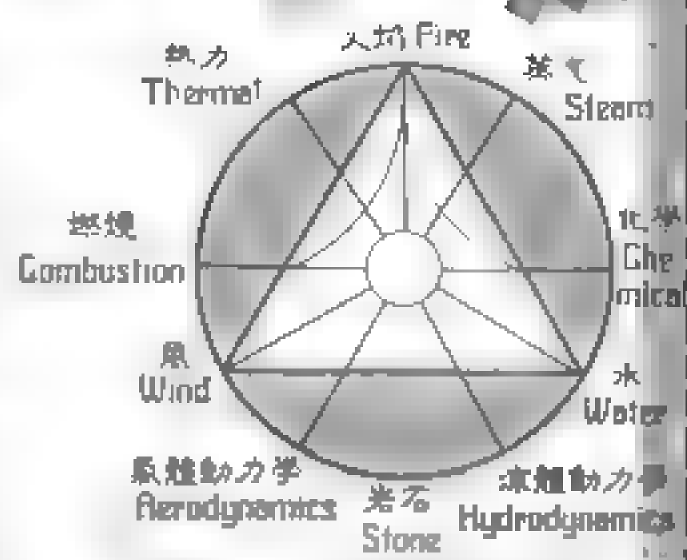
歐默發（ Omueva ）：聖靈媒，他們能夠直接得知眾神的旨意，從而指導世俗的人們。

靈界之道的法師藉著他們的能力而行走在陰、陽兩界，成為兩界溝通的橋樑，他們能夠安撫受苦的靈魂，向陽間的親人們傳達他們的要求，甚至經由這些靈魂的訊息來警告某人即將發生的危險，而靈界之道的法師也因此大受一般民眾的歡迎，從而掌握了令人側目的巨大權力，動搖了民眾對教會的信仰；沒有人能確定靈界之道法師的全數失蹤是不是某些人的陰謀，但可以確定的是一教會在這一方面獲利最多.....

死亡之道

(Mystery of Death)
科學家

現在的辛姆哈倫上，這是一門已經被封印的知識，受到眾人的詛咒，然而在往日的時光中，科學家並不一直是邪惡的異端，他們是辛勤的工匠和嚴肅的學者，許多擁有強大威力的法杖（ Wand ）和魔法巨像、魔法物品，都是由他們所製造出來的，把法力灌注給沒有魔法的物品是他們的專長，而這樣的能力也的確給辛姆哈倫帶來了前所未有的黃金時代。在科學家們的退出工會行動之後，使聚在一起致力研究，使得這一門學問的進展前所未有的快速，然而人們卻沒有足夠的智慧來控制它，在接下來的〝鋼鐵之戰〞中，科學被用來進行大規模的破壞，使人民遭到了難以忘懷的傷害，因此在接下來的歲月中，科學家們被人所憎恨、殺害、監禁，所有一切有關它的典籍和知識都被封印，殘存而又勢單力孤的科學家逃到了荒野中，幾乎忘記了祖先所留傳下來的偉大知識而苟活著；現在的科學家們再也無力恢復過往的光榮，只留下了對於輪子的崇拜和一種稱為〝西安克〞（ Sciance ）的宗教儀式。



科學家的分類

人物介紹

喬朗（ Joram ）：由安加（ Anja ）養大的小孩，完全不具有魔法的資質，是所謂的沒有生命的人（ Dead man ），一但身份曝光，就會遭到殺害；一直深信自己具有貴族的血統，有朝一日要重回王城，取得原本就屬於他的榮耀，他所不知道的是，他的肩上背負著跟辛姆哈倫存亡息息相關的命運，而他真正的身份是 ....

沙里昂（ Saryon ）：醉心於數學的神父，因一時好奇接觸科學的禁書而被處罰，後被大主教凡亞（ Vanya ）派去荒野中的科學家村落監視喬朗，因為心中的一份愧疚而暗自決定此後要一直幫助喬朗，跟他渡過重重難關。

莫西亞（ Mosiah ）：邊境小村村長的兒子，雖然沒有貴族的血統，但法力卻沒有任何的遜色，和喬朗一起長大，深深受到喬朗的吸引，也是喬朗唯一會關心的朋友。

辛金（ Simkin ）：行蹤詭異莫測，時而幫助喬朗，時而出賣他，交遊廣闊，行事浮誇，每個人都把他當做小丑一般的人物，沒有人了解他到底目的是什麼，塔羅克（ Tarok ）牌中的〝愚人〞（ The Fool ）可以代表他的行為。

布蘭克洛克（ Blachloch ）：叛逃的執法者，在逃入荒野之後發現了殘存的妖術師的村莊，進而以強力的法術控制了村莊中的人，強迫他們打造武器提供給沙拉肯（ Sharakan ）的政府，他對喬朗一直懷有相當的戒心。

凡亞（Vanya）：這一代的總大主教，對手上的權力並不滿意，想要在兩大強權中挑起戰爭，而為了某種原因，他親自下令要把喬朗活捉回聖山。由於目前和執法者結盟的關係，使得全辛姆哈倫的一切活動都在他的掌握之中。

安雅（Anya）：喬朗的母親，因為違逆教會的旨意和一名牧師結合，而被迫親眼看著自己的愛人被石化，因而陷入了半瘋的狀態。

安頓（ Andon ）：現在妖術師的領導者，堅持不將科學用在邪惡的道路上，但是卻沒有足夠的力量相抗衡，對於現在科學家潦倒的境遇感到十分無奈。

故事的開始

為了找出中止〝鋼鐵之戰〞的方法，這一代的大主教決定請求唯一的真神指引祂的子民，在經過了複雜的儀式和禱文之後，藉著聖靈媒的幫助，他們喚來了一直在看顧著他們的聖靈……

……他的四周圍繞著強力的魔法，臉上洋溢著狂喜的表情，我們敬愛的主教用着不屬於他的聲音開口了，但是接下來的事卻是我們意想不到的，下面就是他說的話，但願我有足夠的勇氣寫下來：

〝皇室的後裔中，將會生出一名雖然沒有任何的法力，卻仍然能活下來的人，當他再度從死亡中復活時，在他的手中將會帶來這個世界的毀滅……〞

也許這段話還沒有說完，但是就在這時候，我們最敬愛的主教發出了一聲悽厲的嘶喊－和他說出的話一樣，都是我一輩子忘不了的，他緊緊抓住了自己的胸口，倒在生命之井旁邊，死了。他身旁的聖靈媒彷彿被閃電擊中一般，四肢不能動彈，口中發出喃喃不清的囈語。

於是我們就這樣被上帝所遺棄了……

……也許有一天這樣的未來會降臨到你們的身上，這一份文件將被交給無所不知的執法者保管，只有大主教在登基的那一天才能向他披露……

……願上帝保祐你，還有所有的人。

～摘自〝闇黑之劍的轉速〞第一章〝大預言〞

誕生在辛姆哈倫上的孩子一出生，都必需通過連串的測驗，以決定他擁有哪一方面的天賦，若是這個嬰兒沒有通過這些測驗，他就會被教會帶走，中止他的生命，因為一個法力不足的人，在辛姆哈倫上是沒有價值。這一天，最令人驚訝的事發生了，由馬里降（ Mevilon ），天空之城的女皇所生下來的王子竟然也沒有通過測驗，而且更罕見的是，王子不但是測驗不合格，而且是每一方面的測驗都不合格，也就是說王子體內連一絲一毫的法力也沒有；位高權重的她們，也無法救回小王子的小命，教會帶走了小王子，全國的人民取消了狂歡的宴會、拆除了華麗的裝飾，懷著跟女皇一樣哀傷的心情，為了紀念沒有機會統治他們的王子而服了三天的喪。大主教也為了近年來誕生的小孩中，有越來越多的數目不能通過測驗而感到憂慮，雖然教會盡了全力撲殺他們，但是父母們總有辦法讓自己的寶貝逃出生天，大主教擔心，總有一天這些法力不足的活死人會消耗光一切的資源……

沙里昂，一個不怎麼傑出的牧師，可是卻是個數學天才，他在這方面的表現使他早早的就得以進入聖山學習，但因為他對數學知識的飢渴，不久現存的書籍就不能再滿足他了，而因為傳說中妖術師在數學上的偉大成就，使得沙里昂抵擋不住好奇心的趨使，偷偷的進入了藏放被封印知識的書庫之中，可是卻不幸被發現，大主教凡亞顧及到沙里昂的母親是馬里降女皇的表親，因而偽裝寬宏大量的饒恕沙里昂，並且將沙里昂派到馬里降的貴族家中服務，免得他再生事端。

華倫，一個小小、平凡的農業小村莊，這一天在地平線的另一端突然出現了一個衣衫襤褸的女人，但是身上卻散發著一種混合了瘋狂與高貴的奇怪氣質，女人自稱安雅，而她懷裏的小孩則是喬朗，村子裏的一些人雖然也對女人的來歷感到可疑，但是仍然見怪不怪的把她和喬朗一起收留了下來，而安雅則在田裏辛勤的工作以換取兩人最基本的溫飽。喬朗從會講話開始，安雅就把他關在房中不跟其他人接觸，並且教他讀書識字，而且為了不讓他被人發覺身上完全沒有法力，安雅教了他一些小把戲來偽裝法術，在喬朗長到夠大能工作之後，他也必需和其它少年一樣在田中辛勤的工作，靠著那些把戲騙過人家，同時也認識了莫西亞，但隨著年歲漸長，喬朗不會像其它人一樣使用法術，甚至最基本的無法在空中飄浮的事實也愈來愈難隱藏，而新來的監工又不肯睜一隻眼閉一隻眼，反而在一天上工的時候強迫喬朗要飄浮起來，安雅惟恐洩漏喬朗的身份，變形成狼人要殺監工，卻死在監工的力場下，喬朗悲憤之餘，用石頭打死了毫無防備的監工，村人感謝喬朗替他們除去了欺壓他們的監工，所以幫助喬朗逃入荒野之中，莫西亞並且隨後跟喬朗而去，希望能得到妖術師的庇護。

凡亞大主教雖然遠在聖山，但是也立刻得知了這個消息，於是將遠在馬里降的沙里昂神父召回來，希望他能偽裝對科學有興趣的叛逆牧師，以取得喬朗居住的村莊中居民的信任，以便能前往妖術師的村莊，將喬朗給抓回來。沙里昂因為根本不適應農莊的生活而吃了不少苦，最後還得要冒著生命的危險進入荒野中尋找妖術師的村莊，他卻不幸遇到了大災星一辛金，辛金雖滿口胡謅，但是他卻知道

沙里昂的秘密任務是大主教所指派的，把沙里昂曉得一頭霧水，只得跟著辛金在密林中四處亂闖，把沙里昂弄的精疲力竭，最後還把沙里昂給騙到了妖精皇后的地下宮殿中，眼看著就要和妖精皇后成婚，辛金又把沙里昂給救了出來。沙里昂終於抵達妖術師的村莊之後，他卻發現喬朗只是一個為母復仇的少年，而受到全宇姆哈倫咀咒的妖術師，也只不過是一群跟惡劣環境搏鬥的可憐人，更令人感到驚訝的是，全村的人竟然甘被一個執法者所奴役著…

"～為什麼不反抗他？"安頓悲傷的搖了搖頭。

"你曾經遇過執法者嗎？你曾經有過讓他的手放在你身上，就像蜘蛛吸乾獵物的血一樣把你的法力吸光嗎？神父，你用不著回答，如果你遇到過你會了解的。至於我們嘛　是的，我們的確在數量上佔優勢，但是我們不是一體的……

～摘自"闇黑之劍的鑄造"第一章，第六節"大轉輪"
（The Coven of the wheel）

沙里昂雖然用盡各種方法，卻沒辦法得到喬朗的友情，反而因為辛金的多嘴使得喬朗更加疏遠，沙里昂開始真心的想要幫助喬朗脫離過去的苦難。另一方面，喬朗利用辛金告訴他的秘密書庫中歸藏的妖術師典籍，從而得知了一種叫做"黑石"的礦物，擁有和鐵接近的性質，但是卻可以吸收他週遭的一切魔法力，如果和鋼鐵製成合金，它所鑄成的武器，將是與法師作戰時的致命武器，連執法者都無法感應到它的使用者。在這個妖術師的小村莊中，不但偉大的知識消逝了，他們的後代甚至連字也不認得，喬朗雖然是唯一能閱讀的人，但卻無法瞭解書中全部的內容，無法掌握正確的混合比例和鍛燒時間，因而遭到一再的失敗，這天他又在試圖靠運氣來碰巧猜出正確的比例，可是布蘭克卻突然出現在身後……

布蘭克洛克笑了，即使在熔爐的光亮前，這樣的笑容仍然是黑暗的："在你來之前，我還看過更可怕的事，有一天，你會學到如何控制你心中對權力的火焰般的渴望，可是你還是個孩子　就跟我當年第一次行動的時候一樣年輕一就是我被迫來到這裏的原因；但是在你和我之間，有那麼一點不同；當年我想要取代的人沒有注意到我和我的野心，他對我太大意了。他伸出一隻手來　放在喬朗的肩膀上，雖然身在燥熱的火爐旁，喬朗仍不禁感到了一陣寒意。"我不一樣，我注意到你了，喬朗，我不會對你疏於防備的……

～摘自"闇黑之劍的鑄造"第一章，第九節"實驗"
（The Experiment）

由於沙利昂的到來，使得布蘭克洛克有充足的魔法力展開一些比較積極的行動，他決定帶著他的手下一起去劫掠鄰近的農莊，準備將他們的秋收所得洗劫一空，雖然有許多人不贊同他無情的做法，但是也只能敢怒而不敢言，村莊中的年輕人包括喬朗和莫西亞也都加入了這個隊伍。

布蘭克洛克和他的手下對農莊中膽敢反抗的人毫不留情的加以殺害，沙里昂無法忍受自己的力量被拿來殺人，憤而拒絕了再提供給他魔法力，而喬朗和莫西亞也為了出手搭救被布蘭克洛克手下痛毆的沙里昂而引發了嚴重的衝突，最後一起被關回了妖術師村莊中的牢獄，受到嚴密的看管和監視。

沙里昂因為在農莊中親眼見到無辜的村民被自己的法力所殺而深受打擊，因此決定幫助喬朗鑄造"闇黑之劍"，可是對於"把妖術師的邪法帶回到世界上來"的這種想法又嚴重的和他的道德觀相違背；最後因為對布蘭克洛克暴行的厭惡，沙里昂幫喬朗解讀出正確的混合比例，再加上他的純粹魔法能量的加溫，"闇黑之劍"終於誕生……

由於辛金又把這件事暗中告訴布蘭克洛克，使得喬朗被迫提前行動；沙里昂假意出賣喬朗，把布蘭克洛克誘至喬朗工作的煉鐵爐旁，由於喬朗體內並無任何的法力，因此布蘭克洛克的第一個癱瘓施法者的法術失效，再加上沙里昂此時逆轉供給魔法力的過程，把布蘭克洛克的法力削弱許多，喬朗則盡全力挺劍刺去，一劍刺穿了他護身的力場，陰狠的布蘭克洛克終於還是死在一把初鑄成的劍下……

大主教一直不願剿滅這個妖術師之村的原因是他們的力量還十分微小，不足以構成威脅，如果冒險攻擊他們，而讓"科學"還依然存在的秘密洩漏出去，造成恐慌反而不好，因此他派出了表面上為叛徒的布蘭克洛克去接管那個村莊，一方面幫沙拉肯製造武器，一方面又暗地提供馬里隆消息，希望挑起雙方的戰爭，而喬朗被發現後，大主教凡尚再下令要留活口，因此布蘭克洛克才會被殺，而喬朗一行人在殺了他之後又逃入荒野中，由於"闇黑之劍"的保護，連最強力的偵測魔法也找不到他們，凡尚無奈只好通令執法者全力通緝。

沙里昂在"闇黑之劍"殺了布蘭克洛克之後感到十分後悔，一直力勸喬朗把這把邪惡的劍給毀掉，但喬朗執意不肯，並且想要用這把劍讓自己回到馬里隆，追尋母親安雅曾說過的財富和權力，沙里昂一行人只好由辛金帶路，向著天空之城馬里隆前去。

第二部

"闇黑之劍的末日"
登場人物介紹

傑洛德（ Garald ）王子：沙拉肯王國的王子

，天生有領導者的風範，受到臣民的敬愛，並且精通佈陣用兵之術，同時也是一名劍術高手。

雷迪梭維克樞機主教（Radisovik,Cardinal）：傑洛德的良師益友，他也是帶領沙拉肯地區的牧師反抗教會的首領，主張牧師應該給予任何有需要的人魔法力。

關朵琳（Gwendolyn）：馬里降中上階級貴族的女兒，和來到這裏追求權位的喬朗陷入熱戀之中。

沙維爾（Xavier）：馬里降現任女皇的小弟，擁有繼承王位的權力，因此在得知女皇死訊之後，千方百計想要揭穿它，並且想要利用喬朗以達成他的目的。

一行人在辛金的帶領下四處亂闖，沙里昂驚訝的發現，他們竟然在向錯誤的方向旅行，正大惑不解時，竟然遇上了出遊的傑洛德王子，經由辛金的介紹和說明，傑洛德了解了布蘭克洛克雙面間諜的身份，並且得知喬朗是馬里降的貴族之子後，決定留下來教導少不更事的喬朗一些他還不了解的事情……

〝原諒我，太子殿下！〞喬朗諷刺的說道，〝我不像你一樣有上好的綾羅綢緞可以穿，我也不在玫瑰花瓣裏沐浴，或用昂貴的香精塗滿全身！也沒有人叫我「大人！」哀求著舔我的腳！現在還不會！但是有一天會的！〞他的聲音因憤怒而發抖，他用力的站了起來面對傑洛德，雙拳緊握著〝我以上帝之名起誓！他們會的！該死的，你也不例外！〞

[redacted]著這個狂怒的年輕人，〝喬朗，我早該想到這就是你一直想做的貴族，而這也是為什麼我認為你永遠不會成真正的貴族。我開始覺得我高估你了，因為你就只配屬於馬里降，你的想法跟那些披著貴族名號的野獸一模一樣！〞王子面向著東方那個遙遠的城市說：〝但是他們會學乖的，〞他認真的說：〝可是這會讓他們付出極大的代價，你也一樣！〞王子把注意力轉回眼前這個氣的發抖的年輕人：〝上帝教導我們的是，一個人是不是真正的高貴，不在於某些血緣上的巧合，重點是他如何對待他週遭的人，剝去那些高貴的衣服，我們和田裏辛勤工作的農民沒啥差別，最後都只不過是黃土坯……

—摘自〝闇黑之劍的來日〞第一章第十三節〝劍術老師〞（The Fencing Master）

傑洛德同時也教導喬朗一些基本的劍術，並且發現〝闇黑之劍〞最適合缺少魔法力的人使用，而喬朗完全不具有魔法力的本質更適合發揮〝闇黑之劍〞的威力，最後在分別的時候，傑洛德建議他們偽裝成流浪的幻術師以混進馬里降。

好不容易抵達了馬里降的城門，可是卻又因為辛金正遭到通緝而讓一群人全部被留置，這時城中貴族的女兒—關朵琳出面替他們掩護，先將他們帶至家中安置，關朵琳的父母雖然對喬朗的貴族身份半信半疑，但礙於情面，還是留他們住了下來，令人意外的是，辛金竟然真的請到了馬里降的帝王駕臨，一群人受寵若驚，關朵琳的父母除大感榮幸之外，對喬朗的態度也轉趨友善，對關朵琳和他之間的戀情也樂見其成；只有知道喬朗真正身份就是十八年前對外宣佈死亡的女皇之子，現任帝王的親生兒子的沙里昂感到憂心不已，多次承受不了這種壓力而病倒。

另一方馬里降城內則是暗流洶湧，女皇事實上已經死亡，帝王則是靠著魔法來使他妻子的屍體與常人無異，以便繼續統治馬里降，而大主教凡亞則在他背後撐腰，希望繼續能利用這個虛位而無實權的帝王來幫助他的野心，而女皇的弟弟為了繼承權的問題當然也不肯善罷干休，而因為目前喬朗和辛金都在帝王的保護下，執法者也無法輕舉妄動，一時間各方面都陷入了一個微妙的平衡中。

在喬朗探尋他真正身份的過程中，漸漸發現也許他的貴族夢只是一場空，而關朵琳的父母為了幫助他而找來了當年幫安雅接生的醫生，可是醫生卻說當年安雅產下的是死胎，一時間讓喬朗無所適從，深受震憾，而關朵琳則答應喬朗不管他身份如何都會和他在一起，於是兩人決定一起私奔，而沙里昂、莫西亞、辛金也決定一起逃離馬里降；但是此時執法者暗地裏綁架了沙里昂，大主教則用當年的人質來威脅他，沙里昂逼不得已只好屈服於大主教的勢力之下，再加上辛金又再度把喬朗等一干人等的行蹤全都洩露給執法者，甚至直接把喬朗帶入陷阱之中，使得喬朗空有〝闇黑之劍〞，卻因為不及防備而被捕。而被迫接受秘密法庭的審判，沙里昂則被迫為喬朗的罪行做證，而大主教則為了不使預言實現，決定對喬朗處以〝石化之刑〞——一個一向只對牧師使用的刑罰，將在辛姆哈倫的邊境處刑，而犯人的身體雖然石化，但靈魂卻永遠困在石像中，永遠逃脫不了這樣的悲慘命運，永恒為了辛姆哈倫而看守著邊境，防止異世界的敵人侵入。

而在行刑的那一瞬間，沙里昂以身體抵擋了石化的法術，並且把手上原先做為證物的〝闇黑之劍〞交給喬朗，喬朗一怒之下用〝闇黑之劍〞吸光了所有法師的法力，可是卻仍然無法逆轉石化的法術，喬朗悲痛之餘把手中的〝闇黑之劍〞交到尚未完全石化的沙里昂手上，轉身趁混亂之際帶著關朵琳越過了辛姆哈倫的魔法邊境，進入了人稱〝死亡之境〞的異世界，留下錯愕的人們…預言已經開始成真了……

〔第三部，下期待續〕


活潑亮麗的美少女們
將伴您展開一連串
幻夢般的旅程
中文版全新上市！
COBRA MISSION
眼鏡蛇任務
熱情開發中！
DRAGON KNIGHT
龍騎士 III
強勁熱賣中！
METAL & LACE
THE BATTLE OF THE ROBO BABES
機甲之夢
請至全省及香港地區電腦門市、書局指名選購，或電洽本公司，部份遊戲不適合 18 歲以下玩者｛各式遊戲精品即將引爆上市｝
微波軟體
MEGATECH

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説 III SP

系統需求

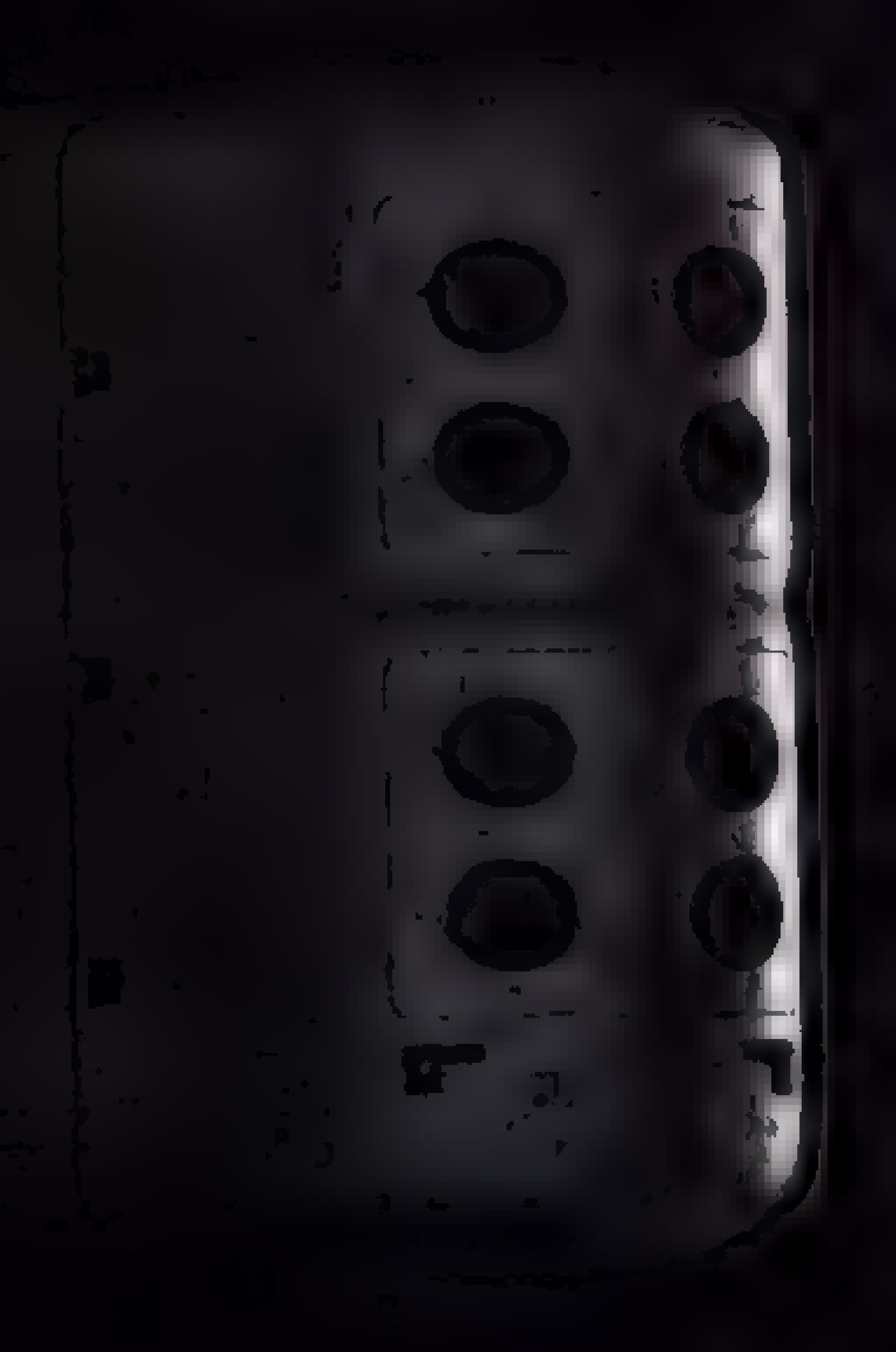
- IBM PC 286以上及相容機種，建議使用386 SX-16以上機種
- 2MB RAM & EMS 驅動程式
- 硬碟及1.2M軟碟
- DOS 5.0以上作業系統
- VGA顯示系統
- 滑鼠
- 支援Sound Blaster & Pro /MT-32/CM-32/LAPC-1 等音效卡或音源器



美麗的銀河，正在燃燒中！

究竟在何處才能找到沒有被戰火波及的星系？到底在何時才會見到銀河系出現和平的曙光？宇宙曆796年由高登巴姆王朝所支配的銀河帝國與反對專制政治的自由行星同盟，在廣大的宇宙中展開永無休止的戰爭，以32個星系所組成浩瀚無邊的銀河作為舞臺，以各種戰術、戰略進行變化多端的戰爭。

遠遠超過您所想像的「銀河英雄傳說Ⅱ SP」，是一部引導您進入銀英傳的世界中，以發揮高超的手腕統一宇宙為最高目的的遊戲。勝利的榮耀究竟會落在誰的身上？是「常勝的天才」萊因哈特？還是「不敗的魔術師」楊威利？請您盡情地拓展自己的野心，讓銀河持續不斷的燃燒吧！



BOTHTEC®

12月全球同步上市

中文版代理發行，生產製造

微波軟體

中和郵政1-408號信箱 TEL:886-2-3695077 FAX:3695177

香港代理 CompuMark Software(H.K.) Co. Tel:852-3863864



各種戰士戰將靠邊站
三合會已發出格殺令
遊戲史上最殘酷血腥的一頁
3DVR遊戲登峰造極之作
RISE OF THE TRIAD
Accend Inc. 艾生資訊股份有限公司
軟體世界
代理發行 SOFT WORLD

生化超人™

* 閃躲、攻擊等動作十分迅速，螢幕捲動流暢，加上如電影般動畫及第一人稱視角。
* 數位化語音及音效，戰鬥時如拳拳到肉，掌掌生風。
* 任務種類繁多，要找到真正的頭頭，必須付出血的代價！







你的身份　無辜接受改造的生化人
你的敵人　包括各式各樣機械怪獸
你的任務　刺殺異星生化軍團主帥
你的未來：只有拼命殺出一條血路





P. O. BOX 29-34 KAOHSIUNG, TAIWAN, R.O.C.

電玩短路

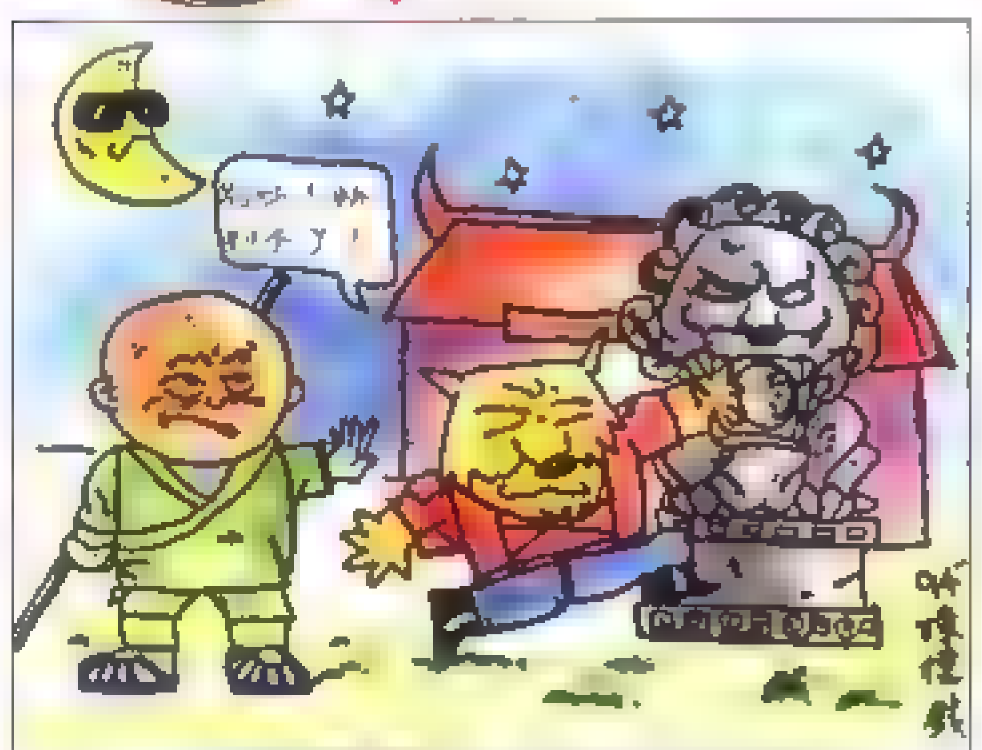


猛犬小花，英勇無比，主人的命令絕對服從，但是IQ方面似乎低了點。



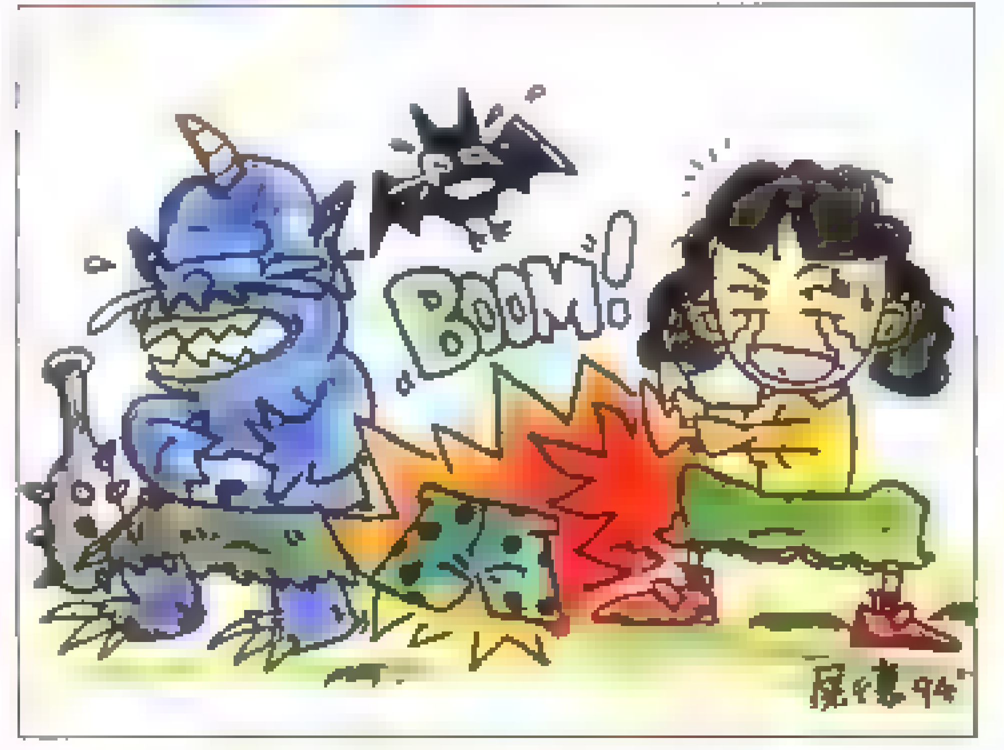


為了尋找暴風之石，Rif這小子竟把腦筋動到這裡來了！





經過這次的事件後，美少女大概會好好的練練魔法了。





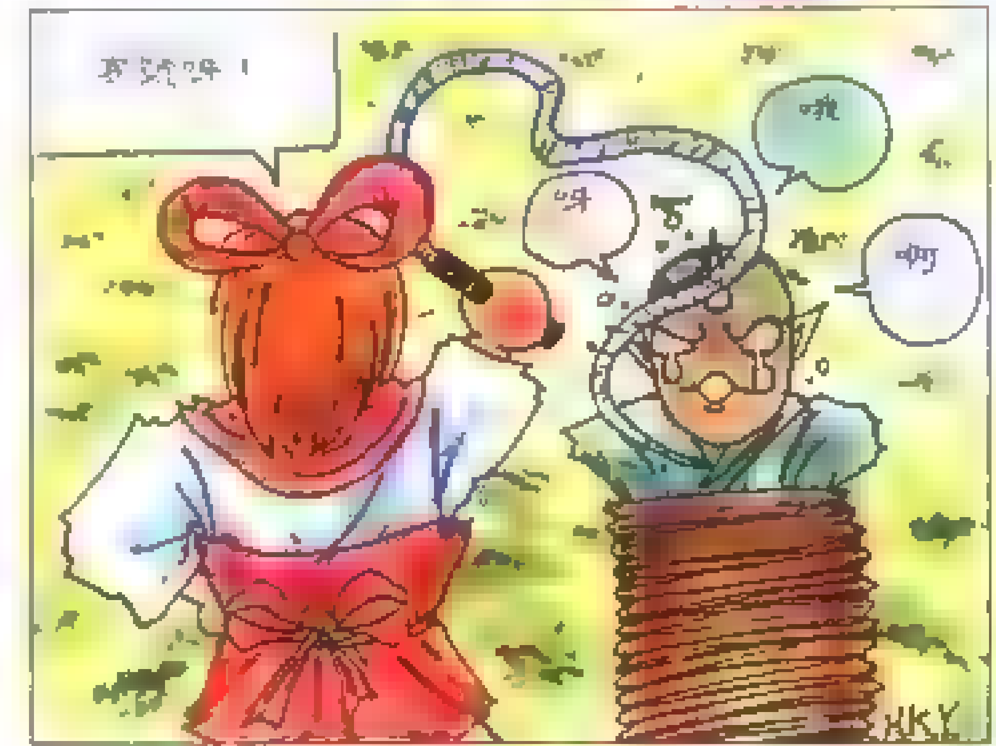


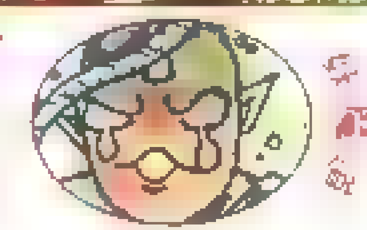
魔術山大火之後的RPG冒險者……





我要作，就是要做





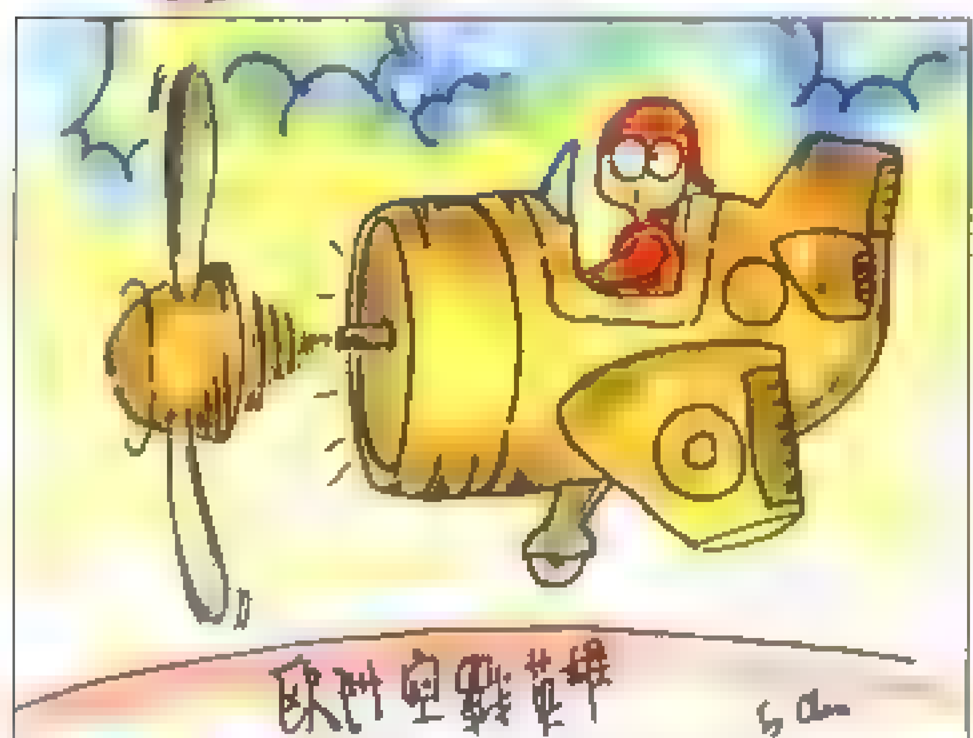
以長鞭為武器的柳若美，其威力無比，真不知他原本的行業是什麼？

GAME SHORT

救命呀！
別亂動！

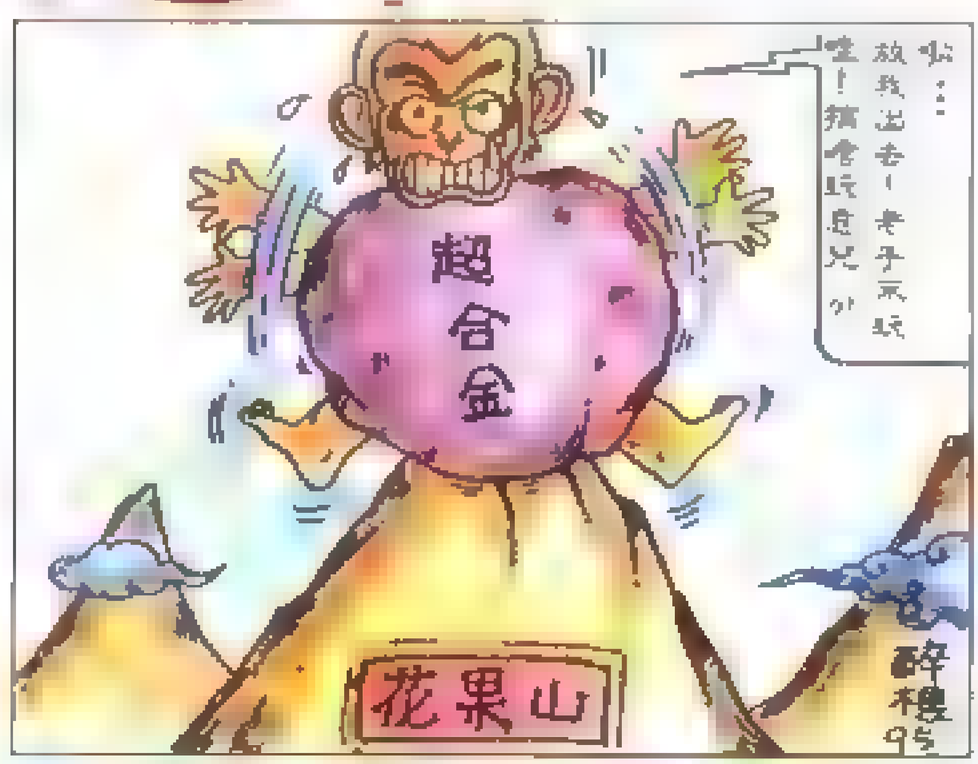


進入第二代的遊戲中，鍵入無敵密技，在眼球飛起後，一什麼！這是什麼攻擊姿勢！





大戰未明，德國引以為傲的工業技術似乎有點"走樣"了。





飽受天地靈氣，日月精華的奇石，正是初生石猴所能輕易逃出……



待打完全關龍宮，獲得神器後，回到了老家花果山，伸縮自如的金箍棒，正可派上用場…



鰲拜是名大力士，韋小寶若無十全準備如何能將他生擒……





過關密技，傳送站是極重要過程；但是，什麼時候開始，一切都變了……





遊戲終結者 PART I

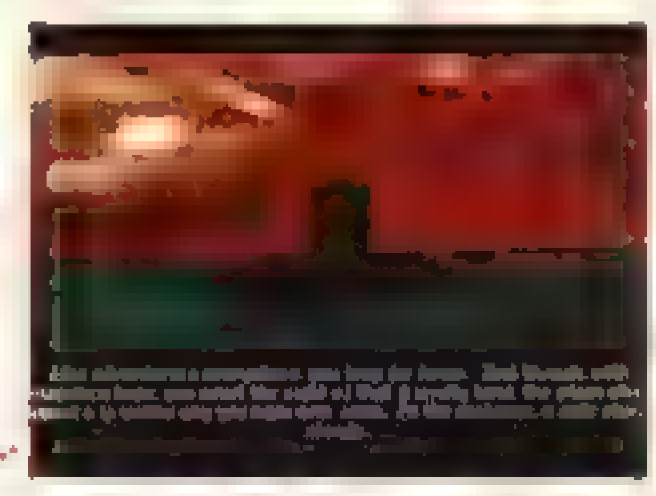
● LYC



這是『魔界召喚』的製作小組與 TSR 合作的 3D RPG，就整體而言，具有相當不錯的水準，不僅畫面精細（因為採用較 MCGA 高的解析度），而且在故事情節上有頗具起伏變化。不過在另一方面，可能就有些奇怪：例如怪物的強度及表現，與說明書所說敘述的相差極大，有的應該動作快的怪物，實際上相當遲鈍，怕火的怪物在挨了數顆火球之後，竟然跟沒事一樣，讓筆者懷疑倒底是那邊有問題？本遊戲也有推出光碟版，據說不僅有較多的動畫及數位語音，同時也有更多較特殊的 NPC、怪物及支線任務。各位若有興趣的話，不妨試試看。



拿著 Ravenkind 護身符，才能對付最後的魔王



這是什麼地方



這位穿著鎧甲的先生沒有身體！



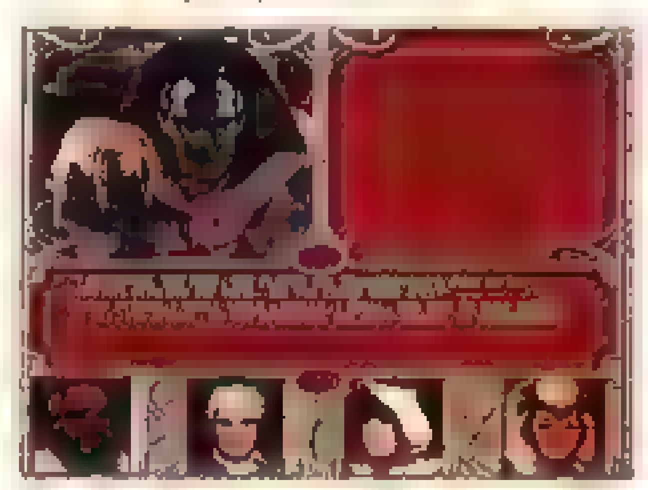
我們的魔王先生



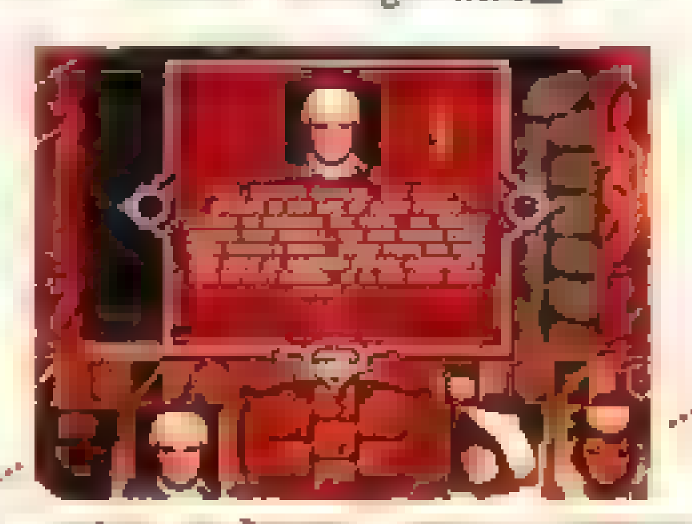
Tomia's Catalogue 的力量



我們回來了！你還好吧？



哇！撲過來了！



收集全五樣寶物



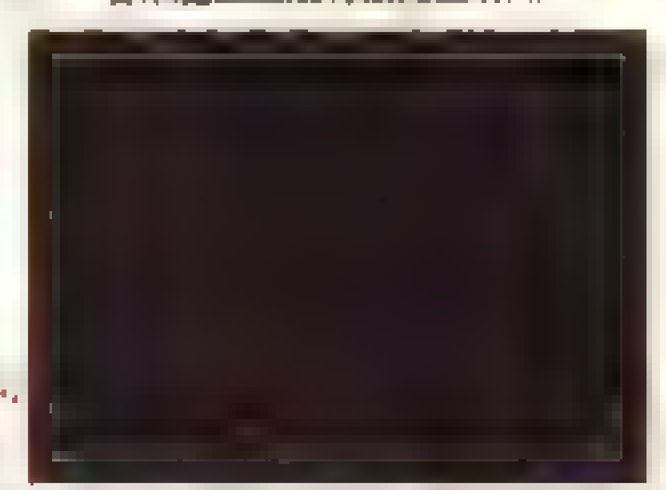
看來魔王並沒有被完全消滅…



看神聖護符 Ravenkind 的威力！



擊倒魔王後，留下了護身符



這是續集的預告伏筆嗎？

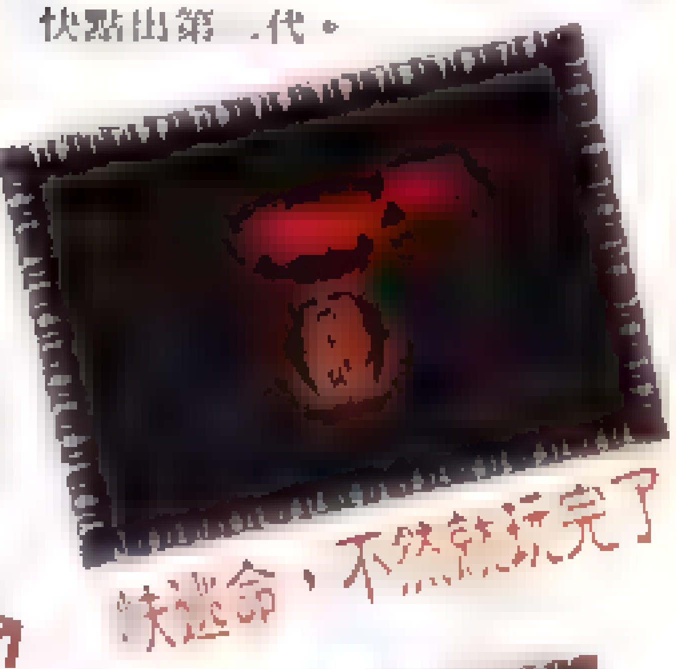
林博韋



四片光碟片的容量之大，大家就可以知道內容的豐富充實程度，當然遊戲所要求的配備也較高。

遊戲採用真人參與演出及在擬真的環境中進行，也讓人有宛如就是在真實世界調查搜索。遊戲的劇情十分錯綜複雜，配上精彩的過場動畫，讓我真是愛死它了！

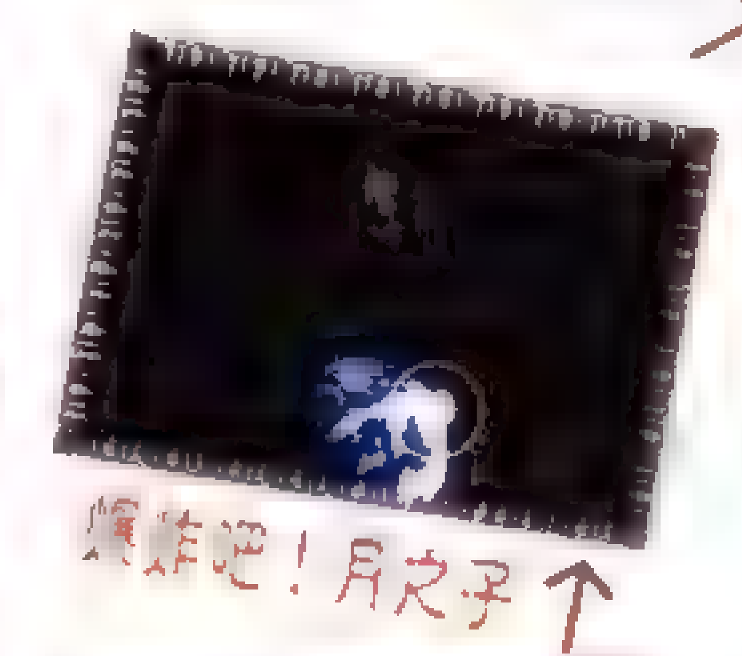
本遊戲還有一點讓我喜歡的地方，就是遊戲中還有提示功能，有此功能之後，對於像我這種對解謎向來少根筋的人來說，確實是一種德政。真希望遊戲公司快點出第二代。



快逃命，不然就玩完了



美麗的地球



爆炸吧！月之子



好險！



師徒惡言相向



最後緊張的時刻



又可悠哉跳舞了



養了一個破布袋的女人



可怕的“變態龍”



哼！對女人我又能說什麼呢？

大航海時代II

談到大航海時代，就不能不提到它的參考藍本：「大海盜」。因為這個 APPLE 時代的經典名作地位太崇高了，而使得當初「大航海時代」的推出還曾受到一些譏評。但隨著時間的更迭，「大航海時代Ⅱ」的再出發顯然比只是舊瓶裝新酒的「大海盜黃金版」要繽紛靚麗許多，且這次還突破了以前的桎梏，而改採以多人多線式的進行方法，劇情的走向會因玩家所選擇的角色不同而有另一番局面。

（因為大航海時代的結局非常豐富，故以下為結局大串連而非單一角色的結局。）



(1)貢獻重大獲爵位

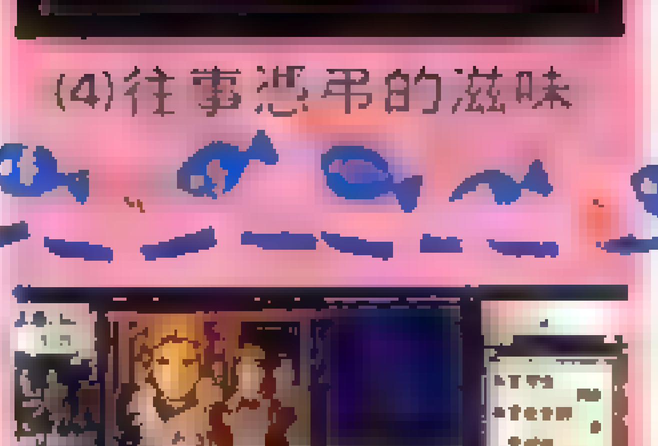
(2)打開航海日記史

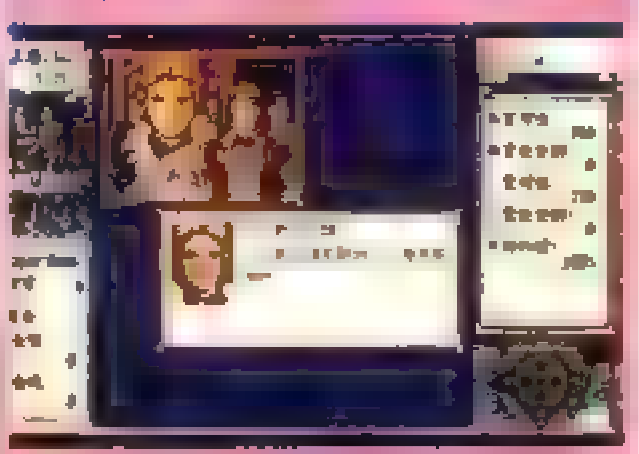


(3)貿易之路樂無窮



(4)往事憑弔的滋味





(5)冒險之路始展開



(6)聖人寶杖再出現

(7)名利雙收結冒險

(8)榮任海軍總司令



(9)捍衛疆土迎挑戰



(10)百家爭鳴大航海

歪歪

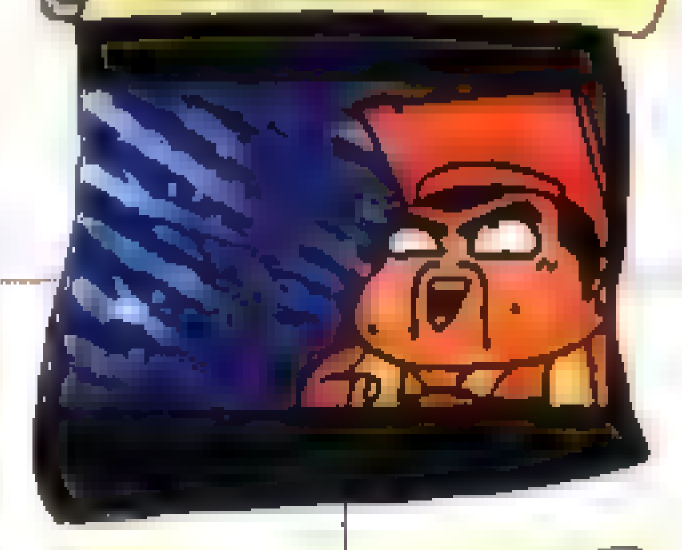


爆笑三國志，是個大富翁式的遊戲，但從其名字上即可得知必是個「趣味橫生」的遊戲，事實上從開頭的破關結尾沒有一處不想盡辦法令玩家「噴飯」，如 7-11 商品販賣店、小競技的遊戲像打地鼠、賽蟑螂等都有看頭，而武將拍賣會更是令人捧腹大笑，遊戲中生動有趣的對話對在這個緊張忙碌現代社會的我們來說，是陪伴我們度過無聊人生，安慰我們受氣也傷時的最佳小品。











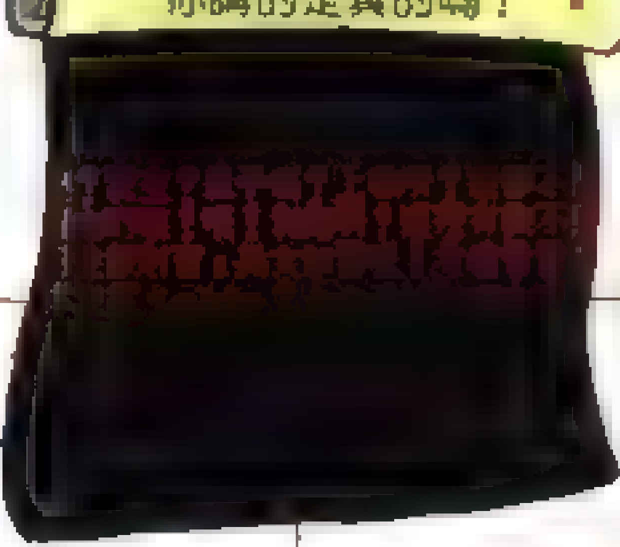


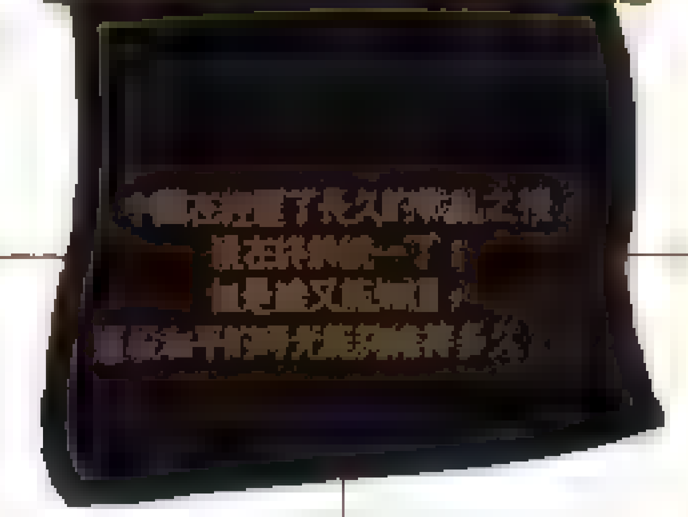














這一個標誌

代表著我們辛苦經營的成果

而它所代表的保証即是：

誠心，努力，負責

To be BEST & TOP

是我們一貫追求的目標

如果您是玩家

您一定會肯定我們的作品

如果您是門市

您一定要加入我們的行列

我們以最誠摯的心情，期待

您和我們一起共享努力的成果

總代理：宏申資訊有限公司
TEL：(02)920-3871
FAX：(02)925-6550

九藝資訊股份有限公司
弘煜科技事業有限公司
傑克豆資訊有限公司
歡樂盒有限公司

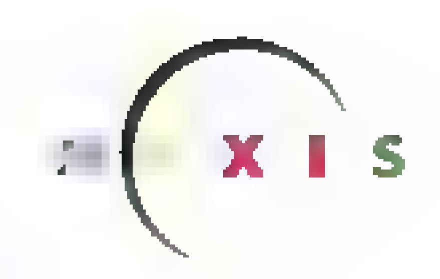


歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒出品
玩家有信心
戰虎
行動
就算新手上路也樂趣
1 親切簡易的操作介面，毋須煩複的練習
百戰百勝
之主戰力！
4 完成所
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路343之3號12樓
TEL：886-2-2316454 FAX：886-2-2316424
總經銷


歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒出品
玩家有信心
你將挑戰來自世界各地的武術大師
爭奪武林盟主的寶座！
對手們個個武藝精湛
威力
驚人的必殺技！
操作簡便，更可二人同玩
預定四
月份發行，屆時大家比比
是真正的天下無敵
天下無敵
爭霸戰
誠徵：程式、企劃、美工
意者請電：(02)2
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路343之3號12樓
TEL：886-2-2316454 FAX：886-2-2316424


歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒出品
玩家有信心
熱門電影與電腦遊戲的完美結合
您將在遊戲中欣賞到著名的佛山無影腳及各家獨門功夫之精彩較勁演出
程式、企畫、美術設計一干人等
請速電
(02)231-6454





SORRY

雖然

這不是衛爾康火災事件
也不是２２８事件
但是
它卻牽涉到有關
地球生物生態基因
無法中文化的事件

因此

就商業道德立場上
我們決定僅向全國模擬玩家
致上萬分的歉意

模擬生命

五一勞動節模擬上市

適　用	IBM [illegible] 上及相容機種
記憶體	[illegible] RAM 建議 [illegible] RAM
操　作	鍵盤 滑鼠
顯　示	[illegible] 色顯示器
音　效	PC喇叭 [illegible]音效卡 聲霸卡 羅蘭卡

軟體世界

智冠科技有限公司代理發行

讓你無法想像的未來城市



有了摩登都會之後，你再也無法想像你的城市未來發展的憧景，因為所有的城市造景都可以經由你的巧手去創造，你可以把紫禁城與巴黎鐵塔結合建造，你亦可以把中正紀念堂加蓋在金字塔上，只要是你想出來的點子，都可能出現在你的模擬城市2000裡....別再猶豫....趕快創建你的摩登都會吧!!!

智冠科技有限公司  軟體世界  代理發行



滙豐電子字典（中英、中日、中俄、西英）

3,500 元輕鬆擁有!!

Z-100 [illegible]

全國唯一由日本進口的電子字典，品質看得見！

主機硬體特色

1.特殊設計防靜電干擾系統
[illegible]

2.先進IC card資料傳輸設計
[illegible]

3.全向位黑色液晶顯示器(LCD)
[illegible]

4.IC card開關特殊功能
(1)[illegible] data [illegible] IC card data。
(2)[illegible]：(a)150 秒 [illegible]。(b)IC card 插入時，[illegible]
(3)RESET功能。
(4)取出IC card。
(5)[illegible]

5.IC card抽換系統設計
可依使用需求選擇適合的IC card，不必更換主機即可擴充使用功能，滿足新的需求、[illegible]

6.輕薄短小
外型尺寸：138 × 78 × 12mm (L × W × D)；重量130g。[illegible]

7.外觀造型
[illegible]



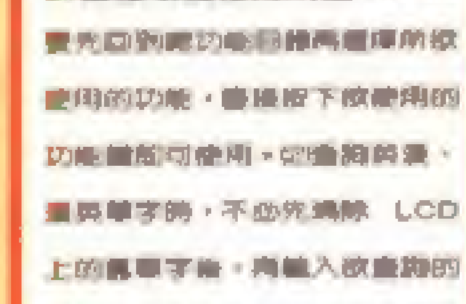



Made in Japan

超級強卡
換卡不換機
功能無限
容量16M

主機軟體功能

1. **中文輸入法** (1)[illegible]（專利權35625號，[illegible]47932號，[illegible]）。(2)[illegible]
2. **英漢辭典** (1)英文單字（含片語及IC卡）：65000 全字。(2)不規則動詞(時式)：250組。(3)字彙與辭庫：[illegible]9000字（[illegible]230,171個字）。
3. **漢英辭典** 中文辭庫：15000辭條。
4. **工程計算機** (1)具有 15 種工程函數。(2)10位數[illegible]。(3)可顯示[illegible]。
5. **可讀取英、日、德多國語言**。
6. [illegible] (1)不需要先回到[illegible]，[illegible]不必先清除 LCD 上的[illegible]





飛利浦 MPEG 影音播放卡
5,900 元



PHILIPS CR 940 光碟機 NT:3,600 元
CR950 自動播放光碟機 NT:3,700 元
外接式自動播放光碟機 NT:6,500 元



互動功能 (Interactive)
MPEG-I 解壓縮卡
- 可播放 VCD 影片，如 MTV、電影和 Karaoke 等
- 可播放互動式 (Interactive) 之 MPEG CD 軟體
- 與 RealMagic/OM1(OPEN MPEG-I) 相容
- 提供 MCI 驅動軟體

滙豐互動影音播放卡
NT:6,900 元

飛利浦數位電視卡
DTV-2000A
年終回饋・超值特賣





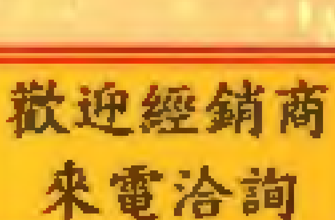
超低特價 NT:4,500 元
（遙控器 NT:800 元

各式搖桿



飛利浦授權代理

WHEREVER 滙豐電腦科技
台北市重慶北路二段 188 號 8 樓
TEL:(02)5533800 FAX:(02)5533844 郵撥帳號:18467204
台北光華展示中心：元富電腦 (02)396-5781




三國演義
貳
人物是戰略遊戲的血肉，
陣法和謀略則是戰略遊戲的靈魂！
唯有「三國演義II」，
以中國人的方式讓靈肉合一，到達完美境界
中國人必熟知之歷史！中國人必玩之遊戲！
「三國演義II」除了更強化同類戰略遊戲呈現的特色外，還在設陣施計上展露中華民族的智慧：共有七個時代劇本，出場之著名文臣武將有八百餘名，且各有二十餘項個人屬性，並可藉作戰升級；十餘種中國名陣；近五十種外交與軍事謀略，再加上包括軍事、情報、內政、外交、人事等完備的指令群和聰明的AI，在四十餘座城池及山林沼澤間開打的大小攻防戰，還有考究數年的場景及3D立體視覺動畫，帶給您的不僅是戰略運用的考驗，還有極精湛的古中國兵法、謀略、計策、野心勃勃，一意逐鹿中原的您，可從斬黃巾賊立首功一路追蹤歷史的腳步至諸葛孔明之出師未捷身先死，在分崩離析的大時代，您可以是梟雄，也能是一等一的大英雄！
超低特惠價
6月15日前至經銷門市預約訂購，
可享75折 NT900 元的特惠價
(原售價1200元)
限量首5000套，請馬上行動
CD－ROM數百MB的大容量，從容完整的帶給您三國全貌！
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司 製作發行


臺海大戰 春假提前引爆 艾生公司1995年最新力作
龍城飛將
EAST STORM
國人第一套飛行模擬遊戲 IDF VS SU-27
★SGI工作站製作之精彩動畫 ★全力支援640*400高解析度 ★全程戰鬥語音支援
ACCEND
美夢成眞
艾生資訊股份有限公司 研發製作 TEL:(02)581-1285 FAX:(02)563-8536
The East Storm are registered trademarks of Accend Inc.
Accend Inc. All right reserved.